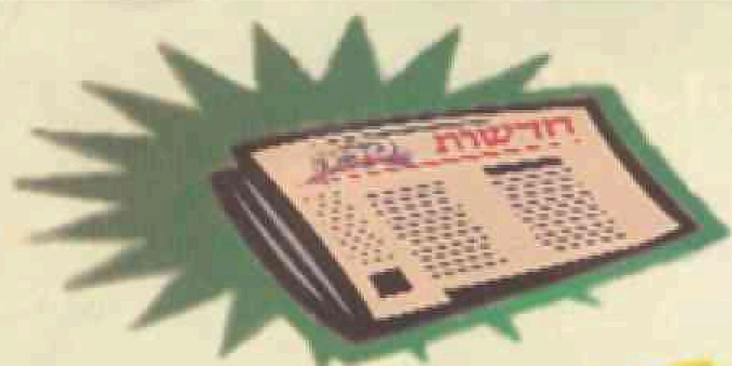
החדשות
ארועי החודש מהארץ ומהעולם



בזכות פוקימון



נינטנדו היתה יכולה לשקוע בצרות עמוקות. חברות רבות נוטשות את הנינטנדו 64 לטובת מכשירים חדשים וחדישים כמו הדרימקאסט והפלייסטיישן 2. אבל בינתיים נינטנדו מחזיקה מעמד ואפילו טוענת להגדלת הרווחים בכ־500 מיליון דולר. איך זה קורה? הכל בזכות שני דברים: הגיים־בוי הצבעוני ומשחקי פוקימון. פיטר מיין, סגן נשיא מחלקת המכירות של נינטנדו באמריקה מסביר: "השנה מכרנו פי שניים מכשירי גיים־בוי מאשר בשנה שעברה." להצלחה הזו תתחברו את הטורף העולמי של פוקימון עם סרטי קולנוע, סדרות טלוויזיה, קלפי משחק בובות, ועשיית בגדים, צעצועים, כלי־כתיבה ועוד. והתוצאה? נינטנדו הצליחה לגלגל בשנת 1999 רק 7 מיליארד דולר מתוכם היא הרוויחה בערך עשירית. לא רע.

הנינטנדו מוזל שוב

דיווחים שונים והמגיעים מארה"ב טוענים, שניתן לרכוש את הנינטנדו 64 בתשעים דולר בלבד, שהם פחות מארבע מאות ש"ח! בשוק המכשירים המשומשים ניתן להשיג את המכשיר אפילו בחצי המחיר - בארבעים דולר. זהו בדיוק אותו המחיר של מכשיר סופר־נינטנדו ישן! את המכשיר ניתן להזמין מהאינטרנט, אבל זיכרו: המכשיר פועל בשיטה האמריקאית (מחייב הסבה או טלוויזיה מולטי־סיסטם). המחיר אינו כולל משלוח ומסים שונים (מכס, מע"מ...) ולקינוח, אין בארץ אף חברה שמספקת אחריות למכשיר. כל קלקול עליכם!

www.eb.com

למעלה מהמצופה

סגה מאוד מרוצה מההצלחה של הדרימקאסט. בחודש דצמבר 1999 נמכרו כחצי מיליון מכשירים. הרבה מעבר לציפיות של סגה וגם של כל מיני ספקנים, הטוענים שהמכשיר לא מוצלח.

EverQuest - הסרט

משחק נוסף נמצא בדרך מהמסך הקטן של המחשב אל מסך הכסף הגדול של הקולנוע. EverQuest הוא משחק פי.סי. של סוני. את הסרט תפיק חברת דיגימיישן (החברה שמפיקה את הסרט "פיינל פנטזי") והוא יופק, כל הנראה, על־ידי חברת קולומביה. בסוני מבטיחים סרט עוצר נשימה.

"האולימפיאדה" שמורה

אחד המשחקים הראשונים שתוכננו לדולפין של נינטנדו היה Young Olympians, אלא שהמשחק כבר נאלץ לעבור שינוי שם. הועד האולימפי דרש מיצרנית המשחק, חברת סטארי, לשנות את השם כדי למנוע בלבול עם משחקי הספורט המבוססים על האולימפיאדה. הדרישה נבעה למרות שלמשחק אין כל קשר למשחקים האולימפיים כיום אלא דווקא לימי הזוהר של יוון העתיקה. שם המשחק שונה ל_ סטארי, וכך גם שמו של הגיבור, שהיה במקור פריסיליאת...

המשחק צונזר

סגה החליטה לצנזר קטעים מהמשחק החדש לדרימקאסט D2. במשחק יש קטעי מין, עירום ואלימות. כמה מהקטעים יוסרו מהגרסה האמריקאית של המשחק כדי להצליח טוב יותר במכירות. הדובר של סגה אמר, שיש להבדיל בין קטעים של אלימות ותוקפנות כלפי נשים לבין קטעי אהבה רגישים. המשחק עדיין מסווג למבוגרים בלבד.

משימה בלתי אפשרית

גרסת הפי.סי. של "משימה בלתי אפשרית" - בוטלה! גרסת המשחק יצאה בתחילה לנינטנדו 64 והוסבה לפלייסטיישן. הסבת הפי.סי. בוטלה. מפתחי המשחק טוענים שהם מעדיפים לעבוד על גרסת המשחק "משימה בלתי אפשרית 2".

סוני חוגגת

בחודש שעבר סוני חגגה 50 מיליון מכשירי פלייסטיישן. בחודש הבא היא תחגוג את הולדתו של הפלייסטיישן 2. החודש סוני חוגגת את ההצלחה הגדולה שלה במכירות סוף השנה. סוני מכרה כשלושה מיליון מכשירי פלייסטיישן בחודשים נובמבר ודצמבר 1999. סך כל המכירות, יחד עם משחקים וציוד היקפי, הגיעו למיליארד וחצי דולר! זהו שיא המכירות של סוני בכל הזמנים. דובר החברה אמר, שכרגע יש מכשיר פלייסטיישן בכל בית רביעי באמריקה.

סוני מיישרת קו

סוני ערכה כנסי ענק למפיקי המשחקים של הפלייסטיישן 2. כיום יש עשרות משחקים בשלבי פיתוח עבור המכשיר החם ביותר בעולם. סוני לא רוצה לקחת סיכונים מיותרים - כל משחק צריך להיות סיפור הצלחה וכל משחק צריך להתאים לסטנדרטים של החברה. בכנסים שסוני ערכה היא דרשה מהמפיקים לעמוד בסטנדרטים וליישר קו ברמה, באיכות, בתוכן ובכל אספקט אחר של המשחקים.

מסיבת פלייסטיישן 2

בסוף החודש סוני תערוך מסיבת ענק לפלייסטיישן 2. במרכז הירידים הגדול של טוקיו יוצבו 500 מכשירים ועליהם עשרות המשחקים הכי חדשים שיצאו עבורו. כל אחד יוכל לרכוש כרטיס כניסה ולשחק במשך יומיים ללא הפסקה. מחיר הכרטיס 1000 ין, שהם כארבעים ש"ח.

פלייסטיישן 2 ב־399 דולר

אתר האינטרנט Gamestop.com מקבל הזמנות מוקדמות לרכישת הפלייסטיישן 2. המחיר 399 דולר. דמי המשלוח לארץ עוד 75 דולר. לזה יש להוסיף 17% מע"מ ו־14% מס רכישה...
www.gamestop.com

אסור לפרסם!!

מגזינים אמריקאים רבים החליטו לא לפרסם את המודעות של המשחק ECW: Hardcore Revolution. המודעות כוללות סיסמאות בוטות באנגלית המרור, שהמשחק עצמו מכיל מילים נסות באותה הרוח בדיוק ואז, בדיוק אותם המגזינים, לא מתלוננים. להפך, הם מפרסמים כתבות ותשבוחות... ובמילים אחרות, מה שמותר שיהיה במשחק אסור שיהיה בפרסום שלו! בעברית היינו אומרים "צביעות".



פוקטסטיישן 2



סוני מפתחת גרסה מתקדמת של הפוקטסטיישן. המכשיר החדש, שיותאם למשחק עם הפלייסטיישן 2 יאפשר חיבור גם לטלוויזיה, לכונני DVD, למצלמות וידאו, לדיסקים קשיחים ועוד. המכשיר צפוי לצאת ביפן רק בשנת 2001.

שם חדש לזלדה

המשחק Zelda Gaiden לנינטנדו־64 קיבל שם חדש. השם החדש יהיה Mask of Majula.

תחרות חופשית

סוני החליטה לא לכפות מחיר אחיד על משחקי הפלייסטיישן 2. ההחלטה של סוני מיועדת לעודד את התחרות בין יצרניות המשחקים ובין רשתות השיווק. בעבר סוני דרשה לשמור על מחירים אחידים ביחס למשחקים חדשים ובתאום איתה. כעת כל חברה תוכל לקבוע את המחירים בעצמה.

אורי גלר נגד נינטנדו

אורי גלר תובע 60 מיליון לירות שטרלינג, שהם כ־400 מיליון ש"ח מנינטנדו בגלל שהם השתמשו בדמותו, ללא רשותו, בקלפי המשחק של פוקימון. בקלפים, בגרסתם היפאנית, מופיע שמו של אורי גלר. פרטים באתר האינטרנט עוצר הנשימה של גלר:
www.uri-geller.com

רק בצרפתית 2

בגליון הקודם סיפרנו, שממשלת "קוויבק" בקנדה, דרשה מיצרניות המשחקים סוני ונינטנדו לשווק משחקים המתורגמים לצרפתית. כעת אנו יכולים לבשר, שממשלת קנדה ניצחה במאבק התרבותי. עכשיו צריך לקוות, שבישראל ישווק משחקים בעברית...





קשה לכתוב מילה טובה על Unreal Tournament. במיוחד כשאתה עסוק מדי בלשחק בו...

Unreal Tournament

קשה גם לכתוב על המשחק מבלי להיגרר לקלישאות הישנות והמגוחכות של "משחק היריות רב המשתתפים הטוב ביותר אי פעם" או "יותר טוב מ-"Quake". בכלל, מאז Quake נזנחה חוויית משחק היחיד כמעט לחלוטין (למרות שיש יוצאי דופן כמו Half Life), וביניהם, כל המשחקים האלו נהפכו להיות דומים מדי, נכון? עד לפני כמה חודשים, לא הייתי מסכים עם ההיגד הזה, אבל כשקיבלתי את הקופסה של Unreal Tournament, קשה שלא היה לחשוב על זה כך. למעשה, כיוון שלכל משחק יוצאות אינסוף התאמות (Mods) באינטרנט בחינם, הרי שההבדל המהותי בין כל המשחקים האלה הוא המנוע הגרפי שלהם, קוד הרשת שלהם, ואיכות הצליל. וגם את אלה ניתן לשנות בזמנים אלה, בהם מתכנתי כל משחק פותחים את הקוד שלו לכל המעוניין (לאחרונה, אגב, בעקבות פתיחת הקוד של Quake המקורי, שטף גל של רמאויות את שרתי המשחק).

אבל יש עוד הבדל אחד והוא-הוא ההבדל שעושה את Unreal Tournament למשחק טוב - משחקיות הישר מהקופסה (או בלעז Out-of-the-box-playability).

הרי רוב השחקנים לא יבלו את זמנם בהורדת כל ההתאמות הקיימות ל-Quake ובבדיקתן (ואם כן, כנראה שיש להם המון זמן פנוי בידיהם, והמון מקום על הכונן הקשיח), אלא יורידו שתיים או שלוש התאמות שהפופולאריות שלהן עלתה כל-כך, שהן נחשבות לחלק כמעט בלתי נפרד מהמשחק (למשל Team Fortress ו-Rocket Arena ל-Quake, או Counterstrike ו-Team Fortress Classic ל-Half Life. האחרונה, אגב, נכללת רק בעדכונים שיצאו למשחק, והיא אכן בלתי נפרדת ממנו כעת). גם אז זמן ההורדה אינו עניין של מה בכך, ושחקן ממוצע יזכה לטעום ממצבי משחק מעטים, יחסית למה שהתאמות למשחק מסוגלות להציע לו.

המשחק הראשון שפתר בעיה זאת בצורה טובה היה Tribes. Tribes בא מצויד במצבי משחק רבים, עם דגש על משחקי קבוצות וטקטיקה, בנוסף היו בו תמיכה בכלי טיס, כלי נשק בעלי שימושים מגוונים למצבים שונים ומפות בקנה מידה מדהים. וכל אלו היו חלק אינטגרלי מהמשחק - הם היו לימוש, לא "צ'ופר".

ומכאן, בעצם, אפשר להתחיל לדבר על Unreal Tournament. Unreal Tournament הינו משחק יריות רב המשתתפים המלוטש ביותר שיצא עד היום - וזו אינה סתם קלישאה. הישר מהקופסה באים שישה מצבי משחק שונים וסה"כ 48 (!!!) מפות שניתן לשחק בהן. בנוסף ישנן 34 Mutators - התאמות בעלות תכונה אחת לכל אחת, שחלקן אף יכולות לחפוף אחת את השנייה. את כל אלה ניתן לשחק באינטרנט. אך מומלץ ורצוי להתאמן קודם על היריבים הממוחשבים (בוטים), וזאת ניתן לעשות בקביעה מדוייקת של נתוני הקרב, או ב"חוויית משחק יחיד חדשה" שהיא טורניר מוכן מראש שהכינו יוצרי המשחק, א-לה מורטל קומבט. אבל זו רק סטטיסטיקה, והיא בשום אופן אינה מסוגלת להעביר את עוצמת חוויית המשחק. ישנם עשרות על עשרות של ליטושים קטנים, ויש להם מטרה - להעביר יותר תחושה של ספורט מאשר משחק של ממש - וזה עובד. הרי אין ממש משמעות לכך שהרגת 5 פעמים ברציפות מבלי למות (בבקשה תגידו לי שאין, כי אז משהו באמת לא בסדר איתנו), אבל כאשר המחשב מכריז את זה עליך ועל שאר המשתתפים, זה נהפך להישג. וכאשר אתה יודע שדבר דומה יקרה כאשר תגיע לעשר, חמש-עשרה, עשרים, ועשרים וחמש הריגות רצופות, זה כבר נותן לך מוטיבציה לשחק טוב יותר. הדבר נכון גם לגבי הריגות "סטלצניות" (הריגה של כמה שחקנים ברצף של פחות

מ-3 שניות בין האחד לשני), הריגות ראשונות בכתב, קריסת ראשים וכדומה. כל אלה, אגב, נרשמים בעזרת תוכנת ה-NgStats, המאפשרת לראות את הסטטיסטיקה שלך בקרב האחרון ובכל הקרבות מהרגע שהתקנת את המשחק ובתוכנת NgWorldStats, המאפשרת לך למצוא את עצמך בין שחקנים אחרים באינטרנט. שוב, רשימות. אלמנט נוסף במשחק המתקשר לאופי הספורטיבי: הוא האימונים. וכל מי שמזלזל בגישה לפיה יש להתאמן על הבוטים לפני המשחק באינטרנט, ימצא את עצמו מהר מאוד חבר אנשים עוד שחקנים אמיתיים. הדבר קריטי במיוחד בכל הנוגע ללמידת המפות, וגם המשחק נגד הבוטים. בסופו של דבר, מבטי קשות ("שלא להפסיד באינטרנט, אבל למחשב?! אני חייב לנצח עוד פעם!").

בין 6 מצבי המשחק יש קודם כל את ה-Deathmatch הישן והטוב. הוא מהווה את הבחירה הישירה ביותר לקבלת הנשקים ביותר לאחרים, אך ללא ספק אינו מהנה במיוחד לטווח הארוך. מצב המשחק השני הוא הדואל... קלה שלו - בה מוקצבות לך מספר 'נשמות', והאחרון שנשאר עם לפחות נשמה אחת, מנצח. המצב השלישי הוא גרסת צוות של ה-Deathmatch. כאשר שלושת מצבי המשחק הללו מתנהלים באותו סט של מפות.

וכאן אנחנו מגיעים לסיבות, למה כדאי לקנות את המשחק - שלושה מצבי משחק צוות מהמשובחים שראיתי עד היום. מלבד גרסה תחרותית במיוחד של 'תפוס את הדגל', יש את 'שליטה', שמחייב צוותים לשלב תנועה והתקפה ולשלוט על כמה שיותר נקודות שליטה בשלב בו זמנית, ולבסוף מצב 'תקיפה', בו יש תרחישים מפורטים עד לפרטים, שבהם קבוצה אחת אמורה להגן בכל אמצעי אפשרי על מטרה שהקבוצה השנייה מנסה ללכוד.

המשחק עצמו מושלם. הבעיה הגדולה ביותר איננה של המשחק, אלא נובעת ממנו: אחרי שמתכנתי המשחקים גילו לנו שכל מה שעשו לנו עד היום הוא עבודה בעיניים, ועכשיו החליטו להוציא שני משחקים כמו Unreal Tournament ו Quake 3 Arena שממצים את הז'אנר עד מוצא, קשה יהיה לקבל את העבודה שיביאו עוד משחקים כאלה. בוודאי שלמשחקים Tribes 2 ו-Team Fortress 2 הקרבים ובאים יש מה לחדש. אך האם זוהי סיבה מספקת לקנות אותם? בספק. תמחר חווית המשחק היחיד הישנה, דחוף אחרת בסופו של דבר כל המשחקים באמת יהיו אותו הדבר.







המשחק: Unreal Tournament
המכשיר: פי.סי.
שיחק: שי גרינברג

גרפיקה - 93%

המשחק אינו נראה טוב כמו Quake 3 Arena, אך המנוע של Unreal רחוק מלהיות מיושן בסטנדרטים של גרפיקה. המשחק הוא פשוט חלום לגבי אלו שאוהבים להתעסק עם אופציות גרפיות, ועם קצת ויתורים יפעל על כל מחשב.

צליל - 80%

הקריין, סטי הקולות של הבוטים, פיצוצי כלי הנשק - הכל מקצועי ונשמע טוב. המוזיקה מעולה, אבל לא בולטת מספיק.

רמת משחק - 100%

כיף אולטימטיבי.

אורך חיים - 60%

מבחינתי, לכל משחק שאין לו ייחוד יכול לצאת משחק זהה לו בעוד חודשיים, ואני אשכח ממנו. אבל אם אתם מתכננים, מסיבות כספיות, לדבוק במשחק אחד, זה המשחק.

ציון כולל - 90%

אל תתנו לביקורתיות שלי לבלבל אתכם. Unreal Tournament הוא משחק טוב בהרבה מ Quake 3 Arena, אבל רק בשל העובדה שהוא יותר מגוון. לשני המשחקים אין ייחוד, ולכן לדעתי לא מגיע להם ציון מושלם.

באינטרנט:

לפניכם רק שני אתרים מתוך רשימה של מאות! האינטרנט מפוצץ באתרי מעריצים, שרתי משחקים ועוד.

www.unrealtournament.com
www.unrealtournament.net

קשה להגיד שזה משחק גרוע,
כי רוב המשחקים הגרועים שראיתי
לא היו כל־כך גרועים....

ABOMINATION™
The Nemesis Project

ג'ז היה בן 17 כשהמגפה התחילה.

המון אנשים ראו בהשמדה של ארה"ב כ"הגאולה", במובן היותר נוצרי של המילה, ויש שפנו ל"כת המאמינים". כת המאמינים הייתה קבוצה די גדולה של אנשים משוגעים לגמרי שהסיטו לעבוד את הוירוס ולהרוג את כל הלא מאמינים.

עוד משהו מוזר היה בכת הזאת, המלחמים שלהם. כל שבוע אחד מהמאמינים בכל "תא" היה צריך להוכיח את נאמנותו לכת על-ידי כך שהוא נתן לשאר חברי התא להכותו למוות ולבסוף לשתות את דמו.

כמובן שלא היה נשאר ממנו הרבה אחרי הטקס כך שהנאמנות לא שימשה את הכת יותר מדי.

לג'ז היה חיסון טבעי, משהו בגנטיקה שלו שנתן לו את ה"פרס" " לראות את כל משפחתו וחבריו מתים בידי המגפה ורק הוא נשאר לטהרת את מה שנשאר מהם...

יום אחד נכנסו כמה אנשים עם רובים גדולים למדי וגררו את ג'ז למשאית ונסעו מחוץ לעיר. הוציאו את ג'ז והכניסו אותו לחדר יחד עם שאר האנשים מהמשאית. בחדר הקרינו סרט מיוחד.

הסרט הסביר לג'ז על הכת. ג'ז הבין לראשונה בחייו שכל מה שהוא ידע על הכת הוא לא נכון. הכת היא נתעבת, מופרעת ורוצה רק בסובבה שלו ושל המין האנושי. הוא החליט להצטרף לכוח ולהלחם בלא מאמינים למען המין האנושי.

לאחר שבוע אימונים מפרך שלחו את ג'ז לשדה הקרב, השכונה הישנה שלו. הוא התחיל לפסוע במורד הרחוב שבו הוא גדל ואז, כמו משום מקום באה התוכנה.

"שגית, העלילה הזו ממש מטומטמת" אמר ג'ז ומת מטעמים במקום.

בערך באותו הזמן, המעורבות יחידה של שמונה חיילים שעברו שדרוג גנטי והיו מוקפאים במשך זמן רב רק למטרה הזו, להלחם ברוע ובעלילות המטומטמות איפה שצריך.

החיילים המופשרים היו:

מפוצצת - מגע הC4 של מידס. כל מה שהיא נוגעת בו יכול להפוך לפצצה מתקתקת.

פלזה - לבחור הזה יש עור נוקשה במיוחד (גם הם היו חייבים להמציא משהו כדי לעשות אותו באמת חזק) והוא כמעט שלא נפגע מחומרי נפץ וכדורים (אל תדאגו, יש עוד סוגים של כלי-נשק).

צפע - צפע יכול ליצור מסכי מגן שייעלמו לאחר זמן מה וגם לא יעשו יותר מדי כשהם כן יהיו שם.

מגנול(!) - מגנול יכול לעשות את הצורה של כל יצור שקרוב אליו.

פרא - הוא סתם ממש חזק.

נינג'ה - נינג'ה יכול להפוך לבלתי נראה לזמן מה ועל ידי כך להיות... בלתי נראה.

ניצול - ניצול יכול לפוצץ דברים מרחוק. לא, זה לא כולל אויבים או דברים שצריך לפוצץ.

דוקטור - הוא מאמן אריות. במתחביב והוא גם מרפא אנשים.

וולט דיסני - אותו התלוננו להשאיר מוקפא.

וכך שמונה המופלאים יצאו לזרוע הרס וחורבן וכן, גם להציל את אמא אמריקה (מהראות, כפיים ושריקות).

הרבה סיפורים סופרו על השמונה האלה. אחד מהם, המופרך ביותר, הוא שהם הצליחו לנצח את צבא הכת, המוטנטים, הרוסים ואת החיזבאללה בדרך. הם לא נבחו את הכת מסיבה פשוטה: אין אף אחד מספיק מטורף כדי לא למחוק את המשחק הזה לפני משימה 15.

ולסיכום, ציטוט מהחוברת: "המשימות אינן מוגבלות רק להרג חסר תכלית" נכון, יש בסוף תכלית - לחלק את נקודות הניסיון בין החיילים.

המשחק: ABOMINATION
המכשיר: פי.סי.
שיחק: אמיר מלנקי

גרפיקה - 70%
הסרטים לא אומרים כלום (סתם טקסטים מרצדים) והגרפיקה במשחק די גרועה.

צליל - 50%
מוזיקה גרועה (מייקל ג'קסון יותר טוב.... קריאות של האויב כמו "DIE UNBELIEVER" ו"PURIFY!", מהאויבים היותר אנושיים. המוטנטים פשוט נונחים.

רמת משחק - 80%
שליטה רגילה למדי.

אורך חיים - 40%
מעט. ממש מעט. אולי העובדה שזה יותר מ400 מגה מוסיפה כמה שניות במחיקה.

ציון כולל - 30%
חוסך כספו שונא Abomination.

באינטרנט:
www.nemesisproject.com

NOCTURNE™

יש הרבה מן המשותף בקונספט של שני משחקים: Indiana Jones & the־ו Nocturne Infernal Machine, אך מעט מן המשותף בתוצאה. למרות הכל איחדנו אותם לכתבה אחת גדולה. עמוד 16 שייך ל־Nocturne בעיקרו ואילו העמוד הבא לאינדיאנה ג'ונס!

Indiana Jones & the־ו Nocturne Infernal Machine (להלן אין־משין) מגיעים מתוך טרנד חדש של חזרה למקורות. בעידן האינטרנט נראה שיש עדנה למשחקי הרטרו - הדוגמא הקיצונית תהיה גרסה חדשה של Space Invaders, ודוגמא מעט פחות קיצונית היא Kiss: Psycho Circus, שיוצריו טוענים כי הבסיס הרעיוני של Doom אבד בתוך עדבוביה של חיקויים מאז שיצא לראשונה, ולכן המשחק יהיה מחווה לו (איזה בסיס רעיוני בדיוק?) **יש בכך מן הרע ומן הטוב. הכתבה הבאה הולכת להדגים בדיוק איך.**

היה היה, במילניום הקודם, משחק בשם Alone in the Dark (להלן: "לבד באפילה"). המשחק היה מדהים לזמנו. רבים שכחו שהמשחק הכיל גרפיקה תלת־מימדית (כן, זה היה נדיר אז), ובמוזיקה ואפקטים שמתנגנים לי עד היום בראש בכל פעם שיש לי נדודי שינה (ולהפך). הכל נוצר כדי להפחיד את השחקן, והצליח בכך. מבחינת משחק, נוצר איזון עדין בין פעולה לחידות מורכבות, (אך ללא דיאלוגים) שעבד לא רע. מאז "לבד באפילה" כמעט ולא יצאו משחקי אימה (ואלו שכן יצאו הם בין הטובים מסוגם - System Shock או Half Life לדוגמא) - אך בסך־הכל פחות מפחידים מ"לבד באפילה".

בכל מקרה, כעת, כאשר ז'אנר האימה חוזר להיות פופולארי בקולנוע, הוא חוזר גם להיות פופולארי במשחקים. והתוצאה הייתה ברורה: לפחות אחד מהמשחקים שרוכבים על גל האימה עושה יותר ממחווה ל"לבד באפילה". מבחינת עיקרון המשחק Nocturne הוא כמעט "לבד באפילה" עם דיאלוגים. המשחק יוצא מנקודת ההנחה שדיאלוגים לא נעשו במשחק המקורי כתוצאה מחוסר בטכנולוגיה, ולא בכוונה תחילה, והם למעשה היו יכולים להיות רק כלי להגברת האימה. ואכן, Nocturne משתמש בכל אמצעי, מבחינה טכנולוגית ומשחקית, כדי ליצור אימה.

האמצעים העומדים לרשותו הם ללא ספק שיא הטכנולוגיה. הגרפיקה ב־Nocturne עוצרת־נשימה: קצוות מעילים מתנפנפות באוויר, גשם וברקים נראים בבירור בליל ירח מלא, אולם קולנוע באמת מקרין סרט. ואלו רק ההיבטים המציאותיים של הגרפיקה - חכו עד שתראו אנשים הופכים לאנשי זאב, ותשפשפו את עיניכם כלא־מאמינים. והסאונד - חגיגה לאוזניים. כינורות ותופים מרמזים על אסונות מתקרבים ומלווים שנייה לאחר מכן בתנובה ויזואלית הולמת, ממש כפי שעשו זאת ב"לבד באפילה". אם לא הייתי מכיר כבר את השטיקים של המשחקים האלו, הייתי נבהל מחדש, מבטיח.

המשחק עצמו נוטה שלא לעסוק בשאלת ההסרטה והסימולציה - על אף שקטעי הדיאלוגים בו מתרחשים בעצירת מנוע המשחק ובמסגרת השלב, הם אינם "חיים". כלומר, העולם שמחוץ לדיאלוגים כאילו נעצר, והשחקן אינו שולט ברמות שלו (על אף שלעיתים רחוקות ניתן לבחור בין שורות דיאלוגים). ההפנמות מהסרטה וסימולציה אפשרה למתכנתים לכתוב דיאלוגים ארוכים יותר, והם אכן מנצלים זאת עד תום (2 דיסקים). אבל הדבר לא בא לידי ביטוי מבחינות משחקיות - וביחד עם העובדה שנוכחות חידות מבוססות התפצים קטנה בהרבה ב־Nocturne מאשר ב"לבד באפילה", נוצר כאן למעשה שילוב בין משחק פעולה לסרט עלילתי - שילוב שונה מהאיזון הכל של "לבד באפילה", אך עובד טוב באותה המידה, ומנסה להשיג אותה מטרה - אימה.

אם יש איזשהו חיסרון רציני ל־Nocturne זו העובדה שהוא זחל על המחשב שלי. המשחק אמנם לא לבעלי עצבים חלשים, אבל גם לא לבעלי מחשבים חלשים. שימו לב שהוא אינו דורש האצת חומרה - הוא אפילו יכול לעבוד ב־32 ביט של צבע גם בלי כרטיס מסך לגרפיקה תלת־מימדית - אבל כדאי שיהיו לכם לפחות 64 מגה־בייט של זיכרון פנימי. המשחק מאפשר גם התקנה מלאה לכונן הקשיח (דבר כמעט מיותר היום - כיוון שכונני הדיסקים קוראים במהירות דומה לכוננים הקשיחים) בגודל 1.2 ג'יגה־בייט, אבל אז כדאי שיהיה לכם זכרון פנימי גדול מ־64 מ"ב, כדי שהמחשב לא ישתמש יותר על המידה בזיכרון הוירטואלי שעל הכונן הקשיח, ואז יווצר מצב של קריאות יתר ממנו.

חצי עשור לאחר "לבד באפילה" יצא משחק בשם Tomb Raider. מקוריות לא היה הצד החזק שלו.

המשחק: Nocturne
המכשיר: פי.סי.
שיחק: שי גרינברג

גרפיקה - 96%
לראות ולהיבהל.

צליל - 90%
המשחק הראשון, לדעתי, שממש מצדיק קנייה של כרטיס בעל האצת צליל תלת מימדי.

רמת משחק - 80%
אקשן מהנה, דיאלוגים מפתיעים בשנינותם, והחשוב מכל - זוועות ללא קץ. מה אתם צריכים יותר? כבו את האור, והכינו את הפופקורן. רק אל תורידו ידיים מהמקלדת.

אורך חיים - 60%
המשחק אמנם מבטיח ומקיים 4 פרקים שונים בהם 4 סיפורים שונים, אבל אין מצב משחק רב־משתתפים...

ציון כולל - 85%
שיהיו רק משחקים כמו Nocturne, ואני מרוצה. אה, ושיעלו על המחשב שלי.

באינטרנט:
www.nocturngame.com





INDIANA JONES and the INFERNAL

להפך, מתכונתו התגאו בכך שהוא ממשיך עלילתית * את מורשתו של אינדיאנה ג'ונס, משחקית את מורשתו של הנסיך הפרסי, ומיזיקלית את מורשתה של ממלה אנדרסון. ברצוני להבהיר דבר אחד לפני הכל: יש אנשים שאהבו את Tomb Raider, ויש את אלו שלא. אני, במיקום יחסי במערכת מריק, מאלו שדווקא כן (אבל כמובן שאין אפילו טעם להשוואה עם קלאסיקה כמו "לבד באפילה") ואפי גם נהניתי מכל המקרות שלו, בדרך זו או אחרת. אבל אני לא אהבתי הרבה מאוד מהזבל שיצא בעקבותיו. ולצערי, גם המשחק החדש בסדרת המשחקים של אינדיאנה ג'ונס, שבאומן הגיוני חייב לא מעט ל-Tomb Raider, נופל בקטגוריה של הזבל הנ"ל.

מה כל־כך רע בו?! אפשר להתחיל בכך שהוא מתסכל. השליטה בו מסורבלת מאוד, כאשר מושגי שליטה שנחשבים בסיסיים היום במשחקים אחרים, כמו מבט־עכבר (שדווקא כן קיים במשחקים בסגנון - ראו Daikatana) אינם קיימים בו. בחירה בתפריט בשינוי הגדרות השליטה תוציא אותך דווקא אל ממשק הלוגות מבולגר, והאט את פעולת המשחק לאחר מכן. כאשר סוף סוף הצלחתם למצוא משהו שקרוב לנוחות בשליטה במשחק, תגלו שזה לא היה שווה את זה - סצינות הפעולה במשחק יאלצו אתכם לסבול ולסבול, ואז לסבול עוד קצת. וזה כלל מבלי לעסוק כיצד בן אדם כה רב תושייה כמו אינדיאנה ג'ונס החליט לעשות הסבה קריירה ולהפוך מארכיאולוג למומחה נשק. אחרי שטענתם ושמרתם מספר פעמים, תגיעו, אולי, גם לחידה - כן, חידה! שתאלץ אתכם לחזור חזרה לקצה השני של השלב לקחת משהו שהופיע שם זה עתה. המשחק מנסה

להעניק לשחקנים תמורה על סבלם הקשה - בצורת ניקוד (שריד מתקופת משחק פרח היסטורית שלקח למעצבי משחקים זמן רב להבין שהדבר היחיד שהוא עושה זה לעצבן שחקנים), ובצורת כסף, אתו תוכלו לקנות כניסה לשלב הבונוס - ומי שסבל קשה מספיק כדי להגיע אליו, כנראה ירצה לסבול יותר ולשחק בו.

גם אין־משין מוותר על הסרטה וסימולציה לטובת סצינות מוכנות מראש שאינן בזמן־האמת של המשחק - ולפיכך חולק מספר בעיות עם Nocturne. כמו עניין התקנה מקסימלית מאסיבית לכונן הקשיח, שכאן לוקחת "רק" 800 מ"ב זאת. אגב, הגיוני, כי הגרפיקה של אין־משין הרבה פחות טובה מזו של Nocturne. למעשה, היא כל־כך גרועה, שהיא עוברת טוב על המחשב שלי. אני עדיין מתלבט בין הטוב והרע שבעניין. כלומר, אם אין־משין היה עובד אצלי לאט, אולי לא הייתי שם לב לכמה הוא גרוע (כאשר ל-Nocturne - איננו מסוחד, ראיתי אותו גם אצל מישהו אחר). אגב, מה שעוד יותר מפתיע הוא שהדיאלוגים באיכות נמוכה בהרבה מ-Nocturne - ההומור שהצחיק אותי בשני המשחקים הקודמים, כשאינדיאנה ג'ונס עוד דיבר בכתוביות, עובד בקושי כאשר יש לו קול - ועוד פחות טוב בגלל שאיכות המדובבים גרועה. בכלל, ניכר כי הסרט הוא הדבר שהשחקן עומל בשבילו יותר מבשביל כל דבר אחר במשחק, אך למעשה מקבל מעט מאוד. לא מבחינה כמותית (הסרטים תכופים יותר מב־Tomb Raider, לדוגמא), אבל בטח מבחינה איכותית.

האם יש קשר ישיר בין מקורות המשחקים לבין האיכות?! על אף שנראה כי כתבה זו מרמזת קשר כזה, אני מתקשה להאמין בכך. אין־משין הוא פשוט משחק לא מקורי ולא מושקע, ויש לו את הדלוקים להיות כזה - הוא ימכר בגלל השם שלו

בלבד. Nocturne הוא משחק טליד שהוציאו בו השנן מאמצים - ודאות לפגוות העובדה שבזרני מקורי כלל. בכל מקרה, לשני המשחקים יהיה בכנות בחסר המשך - כאשר בשנים הקרובות ייצא ב-Nocturne ואין ספק שגרוע אבי אינדיאנה ג'ונס פעם נוספת. גם ומקורות שלהם ממשיכים לחיות - Alone in the Dark 4 ייצא בשנה הבאה, ואת לשרה קרופט אין ספק שנראה למשך רוב המילניום השלישי. בין אם זה לרוחכם או לא.





המשחק: **Indiana Jones & the Infernal Machine**
המכשיר: פי.סי.
סיחק: שי גרינברג

גרפיקה - 50%
אינדיאנה ג'ונס נראה כבר גרוע יותר, אבל זה לא תירוץ.

צליל - 65%
כל המוצא את הריסון פורד מתבקש למסור לו: "אינדי, שוב הביתה!".

רמת משחק - 40%
יש כאן יותר משחק מאשר ב Indiana Jones Desktop Adventures, אבל הוא שווה בערך אותו הדבר.

אורך חיים - 60%
גם אם היה משחק רב משתתפים אני לא מאמין שהציון היה עולה הרבה מעבר לזה.

ציון כולל - 40%
למאזוכיסטים ולאלו שמשחקים כמו Nocturne לא עובדים על המחשב שלהם. בעצם, גם הם יוותרו.

באינטרנט:
www.lucasarts.com/products/indy/default.html

BLOOD OF THE SACRED

GABRIEL KNIGHT

BLOOD OF THE DAMNED

גבריאל (כמו המלאך, רק בלי אלוהים) נייט חוזר, והפעם בצרפת.

המשחק: Gabriel Knight 3
המכשיר: פי.סי.
שיחק: אמיר מלנקי

גרפיקה - 99%
למה לא מאה? גליצ'ים קטנים. אבל הגרפיקה ממש טובה. פועל סביר על פנטיום 166 אבל מומלץ מחשב יותר מתקדם.

צליל - 100%
מוזיקה טובה אך לא מורגשת. צלילים מאוד מציאותיים ומאוד במקום.
טקסטים, כאמור, גאוניים.

רמת משחק - 100%
לא מרגישים ששולטים במישהו, שליטה חלקה במיוחד.

אורך חיים: 90%
יש שאומרים שקווסט הוא משחק חד פעמי, אני עוד אחזור למשחק הזה עוד פעמים רבות, לפחות עד מספר 4.

ציון כולל - 95%
משחק מעולה וחובה בכל בית יהודי ומורמוני... סיירה מוכיחה שעדיין יש לה מה לומר בתעשיית המשחקים! ולמרות כל התשבוחות, חשוב לזכור: זהו משחק לסוג מאוד מסויים של פריקים. אלו האוהבים משחקי תפקידים, הרבה חשיבה וגם קצת פלצפנות.

באינטרנט:
www.sierrastudios.com/games/gk3
טיזר רק...
www.rennes-le-chateu.com

משהו מסריח בממלכת צרפת. אבל זה, כנראה, בגלל הדעה הקדומה שהם אף פעם לא מתקלחים.

לעומת זאת, ב"רנ־לה־שאטו" (Rennes-le-chateau - "רנ" זה אזור. בתוכו יש כמה ערים, וזו אחת מהם. הפירוש של "שאטו" זה טירה, כלומר, ב"שאטו" יש ריקבון עד העצם. והפעם זה לא נובע מהיגיינה לקויה.

גבריאל מגיע ל"שאטו" לאחר שחוטפים את בנו ויורשו היחידי של הנסיך ג'יימס מאלבאני (סקוטלנד) וגבריאל כמובן עוקב אחרי החוטפים.

המשחק מתרחש בעיירה ציורית ותמורה להפליא, תרנגולות מתרוצצות ברחוב (מישהו זוכר מה קרה במשחק הראשון עם תרנגולת?), כמה כמרים מסתובבים חופשי ויש אפילו מוסלמי אחד במשחק. ב"רנ־לה־שאטו" יש אטרקציה לתיירים: סיפור על אוצר החבוי במקום ואפילו יש דיבורים על הגביע הקדוש (שהכיל את דמו של ישו our lord and saviour).

במקום נמצאת קבוצת תיירים וביניהם איך לא, מוזלי, הבלש החביב מהמשחקים הקודמים. אותו מתחיל לחקור ולצרף חתיכות מהפאזל המורכב הזה. ככל שמתקדמים במשחק (אני ביום השני בינתיים) נוספים עוד חשודים ומגלים עוד סודות אפלים על כל אחת מהדמויות.

הותיקן, ביתם של הנוצרים־קתולים, נכנס לתמונה. ובמקום בו יש קשר לותיקן, יש גם קשר ל"בונים החופשיים". קבוצה מיסתורית של אנשים עם כל מיני טקסים אפלים.

אני לא אהרוס לכם/ן את העלילה כיוון שהיא בנויה כל כך יפה אבל רק בשביל העלילה והטקסטים השנונים וכתובים נפלא שווה לרכוש את המשחק הזה.

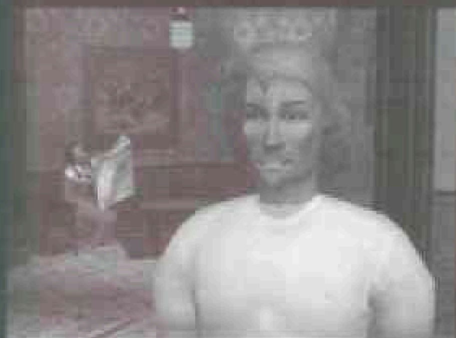
עכשיו נעבור לצד היותר טכני כי אי אפשר בלי זה. הגרפיקה יוצאת מן הכלל, פשוט מדהימה. התנועה חלקה ומציאותית למדי. אפשר להוזיז את המצלמה לאן שרוצים וזה מוסיף המון חידות והמון ממדים למשחק. המוזיקה כמעט אינה מורגשת וזה די טוב.

אני, אישית, מעדיף את בגנסים הפן הדתי־כפרתי של המשחק קסם לי כפעיל ארגון "דעת אמת" (מי שלא יודע מה זה מוזמן לשאול אותי באינטרנט: ICQ#6454724). אבל אני חושב שגם מי שהדת לא מעסיקה אותו יומם וליל ייהנה מהמשחק ואולי אף נצליח להגביר את מספר הקווסטים בימינו אמן.

בקיצור, משחק מדהים, ענק, פרצוץ, גדול, דגול, מתאים גם לחסות ושאר ירקות.

הערה 1: המשחק פועל על מחשבי P166 עם מאיץ גרפי תלת ממדי די טוב אבל הסרטים יוצאים קצת מקוטעים, עדיף להפעיל את המשחק על מחשב חזק יותר.

הערה 2: אם יש לכם בעיות, תתקשרו לתמיכה הטכנית ותבקשו את מרטין: הוא מצחיק, הוא פותר בעיות מהר ויש לו שם מגניב. מרטין! ישר כוח!





DISCIPLES
SACRED LANDS

תרגיל לגיבורים מתחילים

לא קשה להבין מדוע אף אחד לא ניסה לחקות את הצלחה של Heroes of Might & Magic (שהוא בעצמו מבוסס על משחק אחר שלהם בשם King's Bounty). המשחקים היו כל־כך טובים, שאף אחד לא העז להתחרות בו. עכשיו יוצא המשחק הראשון שהוא בפירוש חיקוי, ומבוסס על עיקרון זהה לזה של סידרת משחקי Heroes: ניהול ערים, בניית צבאות, טקטיקת קרב, והתקדמות בתכונות.

הרעיון של Disciples: Sacred Lands לא רע. מרוב שיפוצים שהכניסו במשחק השלישי בסידרת Heroes, הוא נעשה קצת מסובך לשחקן הממוצע (שחקן ממוצע אינו אחד ששיחק במשחקים הקודמים...). אז למה לא לפשט אותו? האלמנטים של האסטרטגיה ושל הטקטיקה ב־Heroes צומצמו במשחק הזה לרמה נמוכה ביותר. לא ניתן לנוע בקרבות (דבר שאמנם נותן חשיבות גבוהה יותר להצבת החיילים לפני הקרב) ומפת המשחק קטנה למדי. השחקן משתלט על מכרות בעזרת "שטח שליטה" הגדל אוטומטית בכל תור מהטירות והערים. השחקן יכול להגדיל גם הוא את שטח השליטה, על־ידי הנחת מוטות שליטה.



יוצרי המשחק Strategy First (כמה אירוני) התמקדו דווקא באלמנט התקדמות תכונות בנוסח משחקי תפקידים (שבואו נודה, מסבך לא פחות מאלמנט האסטרטגיה). במקום גיבור המוביל צבאות עצומים, אתה קונה לעצמך גיבור שנלחם יחד עם חבורה של דמויות (כגון לוחם, קשת, כהן אצל בני האדם והריאנטים שלהם בגזעים אחרים). גם הדמויות וגם הגיבורים מסוגלים להתקדם בדרגות על־ידי צבירת ניסיון, אך הדמויות מתקדמות רק אם בנית את מבנה השדרוג המתאים בטירה שלך. בערים שתכבוש אינך בונה מבנים, אלא רק מרפא וקונה יחידות, כאשר אתה יכול לשדרג את העיר עד למצב שהיא מסוגלת לעשות את אלו ברמה של הטירה שלך. מבנים אינם מגבילים את הגיבורים שלך, אך באופן טבעי הם צריכים ניסיון רב יותר כדי לעלות בדרגה. הם מקבלים תוספות חדשה כל דרגה, ולשלושת הגיבורים העיקריים שלך יעודים שונים - גיבור לוחם, גיבור סייר וגיבור מכשף. בנוסף יש שני גיבורים עם יכולות מיוחדות - הגנב מסוגל לברר מידע על האויב ולהזמין גיבור לדו־קרב (אך אינו מסוגל לשאת איתו דמויות), בעוד סוג גיבור אחר (ששמו משתנה אצל כל אחד מארבעת הצדדים במשחק, אך העיקרון נשאר) הוא היחידי שמסוגל.

השליטה במשחק דומה לזו של Heroes, אך סלחנית פחות לטעויות מרגיזות (נגעת־נסעת). החוברת שבאה עם המשחק מפורטת מאוד, אך העזרה במשחק עצמו לא ידידותית במיוחד, גם אם לרוב לא תצטרכו אותה.

הבינה המלאכותית לא מרשימה. בניגוד ל־Heroes, שם המחשב היה משנה את האסטרטגיה שלו בכל פעם שטענתם את המשחק, כאן תמצאו את המחשב פעמים רבות דבק בדרך אחת ולא סוטה ממנה. דבר זה בא לידי ביטוי רק ברמות הקשות יותר, כי בדרך־כלל לא תמצאו את עצמכם טוענים משחק.

Strategy First ניסו גם ללכוד את האווירה של Heroes, אבל לא תמיד הצליחו. אם רק המוסיקה הגותית היתה מגוונת יותר, היא יכלה להתעלות על זו של Heroes. בתחום הקול נעשה גם ניסיון מעניין לחקות את מגוון של הדמויות מ־Warcraft, אך חבל שזה לא מתבטא עד הסוף. מבחינת הגרפיקה, בעוד שניתן לראות את ההשקעה בפורטרטים ובקישוטים הימי־ביניימים, מפת המשחק עצמה לא תמיד מרשימה. האנימציות של הלחשים יפות, אבל יכולות לעיתים גם לעצבן בארכיותן.

בעוד האווירה פחות או יותר נשארת, קשה שלא להתלונן על הגרפיקה והקול מבחינה טכנית. Heroes והמשחק הזה נראים יפים בעיקר בגלל העיצוב, ולא בגלל איזשהו חידוש טכנולוגי. מלכתחילה Heroes הצליח כי לא היה מסובך כמו משחקי אסטרטגיה "כבדים" יותר (סדרות ה־Battles of, או General) והיה, טכנית, באותה רמה עם משחקים מאותה התקופה. עם הזמן Heroes נעשה מסובך וקשה יותר. וכדי להוסיף חטא על פשע השיפור בגרפיקה לא ניכר מבחינה טכנית. נראה כי Strategy First הבינו את הבעיה הזו, אך משום מה לא השקיעו עד הסוף בפתרונה. לפחות יצא לנו מכך משחק טוב.

המשחק: Disciples:
המכשיר: פי.סי.
שיחק: שי גרינברג

גרפיקה - 70%
עיצוב יפה, מושקע, אבל עם כמה פאשלות רציניות. מבחינה טכנית, למשחק דרישות נמוכות יחסית, ויש לכך סיבה.

צליל - 80%
תעצמו את העיניים שלכם, ואתם ב... (הפתעה!) Heroes. לפחות עד שהמוסיקה תתחיל לחזור על עצמה.

רמת משחק - 87%
הפשטות המבורכת והרחבת אלמנט התקדמות הדמויות מכפרים על כל פאשלה כזו או אחרת שנעשתה במשחק. וחוץ מזה, כמה גרוע כבר יכול להיות משחק שמבוסס על (שוב פעם) Heroes?

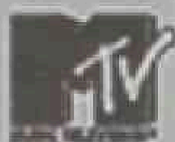
אורך חיים - 82%
זה שהמשחק פשוט, זה לא אומר שהוא קצר. תרחישים, בונה תרחישים ומשחק רב משתתפים, אמורים להעסיק אתכם הרבה זמן. כרגע אין אופציית Hot-seat כלל, אך נרמז כי ייתכן וישוחרר עדכון המוסיף אותה.

ציון כולל - 80%
מי שעדיין לא שיחק ב Heroes, או שמצא אותו מסובך מדי, חובה עליו לנסות את המשחק הזה. גם המקצוענים ייהנו ממנו, אבל כנראה יחסכו את כספם לתוספת ל... (כן כן) Heroes 3, Armageddon's Blade.

באינטרנט:
קראו ידיעה מדליקה במדור "הזמן הצהוב"!



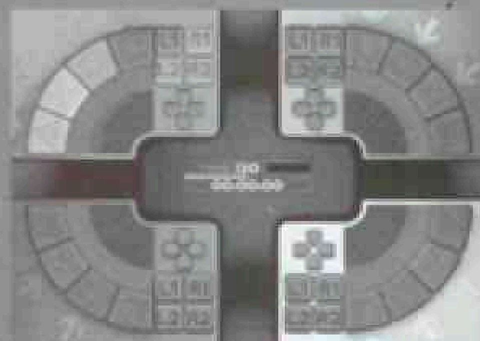

ACE COMBAT 3
electrosphere



MTV: Music Generator הוא יותר תוכנה עבור הפלייסטיישן, מאשר משחק והוא מסוג הדברים שאנחנו לא רואים בדרך כלל.

MUSIC GENERATOR





למרות שזאת תוכנה ולא משחק עדיין אפשר לשפוט אותה באמצעות אותם הקריטריונים של גרפיקה, צליל, איכות ממשק השליטה וכדומה, המשמשים לשיפוט משחקים. שלא כמו משחקי המוסיקה שיצאו בשנה האחרונה כמו: Um Jammer Lammy וסדרת Bemani של חברת קונאמי, התוכנה הזאת היא כלי ליצירת מוסיקה, המתיימרת להידמות לתוכנות שונות הקיימות למחשב ומנסה להביא את אותה חוויה למשתמשים מתחילים בעלי מכשירי פלייסטיישן.

אז איך זה עובד?
מכניסים את הדיסק ובוחרים את האופציה של יצירת שיר על-ידי לחיצה על מקש העיגול. אפשר לבחור מתפריט שכולל ספריה המכילה כ-4500 דגימות מוסיקה. בקטגוריה הזאת יש מקצבים, תופים, מלודיות, סוגי באסים ועוד. בוחרים דגימות ושמים אותן בפס הדיק. בשלב הזה צריך להיות יצירתיים ולהתחיל לבנות את השיר. תוך כדי בניית המוסיקה אפשר לערוך שינויים ולבדוק את המוסיקה ולבסוף שומרים את היצירה.

המצב הזה של יצירת מוסיקה הוא מאוד פשוט ומהיר והתוצאה שמקבלים בדרך כלל משעשעת. אבל הכיף האמיתי וכן גם הבעיות, מסתתרים באפשרויות המסובכות יותר. לדוגמא, ניתן לשים ריסק של מוסיקה במכשיר ולשמור קטעים רצויים, בעזרת פקודות פשוטות שמופיעות על המסך.

ברגע שמכניסים קטע של שיר הוא נשמר מיד בספריית הדגימות, עד לשימוש מאוחר יותר. למרות שזה נשמע כמו רעיון גדול, שעושה את התוכנה, הוא די מוגבל. האכזבה האמיתית (והיא לא מפתיעה במיוחד), היא שניתן לשמור רק שניות אחדות של מוסיקה לפני שנגמר המקום על כרטיס הזיכרון, וככל שתכניסו יותר דגימות משלכם כך יהיה פחות מקום לדגימות מהספריה הקיימת. מיד אפשר להבין שהזיכרון המוגבל שמספק הפלייסטיישן הוא לא אידיאלי לייצור מוסיקה.

האופציה של מצב "רב משתתפים", שגם היא קיימת במשחק, מאפשרת לנגן לפי תור. כאשר בסוף "הסיבוב" כל הקטעים מתחברים לשיר אחד. חצי מהכיף זה להבין איך זה עובד, לא סביר שתחזרו אל האופציה הזו הרבה. מגיע לראות תוכנה מהסוג הזה שנותנת תוכנות שיתופיות - הרעיון מקורי, למרות שהביצוע לא מוצלח במיוחד.

לסיכום MTV: Music Generator פשוט מספק את חוויית היצירה לאלה שלא רוצים להשקיע מאות שקלים בתוכנות מחשב מקצועיות, או כאלה שאין להם מחשב כלל. הפונקציות הבסיסיות בתוכנה פשוטות מספיק אפילו עבור אלה שאין להם ניסיון קודם בעריכת מוסיקה. אפשר לערוך דגימות, למצל דגימות, לשחק עם הטונים, לעשות מעברים בין קטעים והרבה דברים אחרים, בגבולות הזיכרון הדל כמובן.

בקיצור התוכנה שווה את המחיר שלה.

המשחק: MTV: Music Generator
המכשיר: פלייסטיישן
שיחק: אלעד

גרפיקה - 59%
הגרפיקה די משעממת. במשחק יש אפשרות של עריכה גרפית, המכילה צורות ודמויות בסיסיות שניתנות להזזה והתאמה, לפי קטע המוסיקה שיצרנו. בנוסף ניתן לבחור אפשרות בה התוכנה יוצרת לבד קטע וידאו. הבעיה היא שוב מקום שמירה. בנוסף לכך האפשרויות כאן מוגבלות למדי והתוצר המוגמר נראה בדרך כלל כמו עבודת מחשב שנעשתה בתקציב נמוך.

צליל - 90%
החלק החזק של המשחק... אבל הרבה ממנו תלוי בכישורים המוסיקליים שלכם.

רמת ממשק - 83%
התוכנה לא מתיימרת להיות תוכנה "כבדה" ליצירת מוסיקה המיועדת לעורכי מוסיקה רציניים או בעלי ניסיון רב במיקסים.

אורך חיים - 73%
אם אתה מוסיקאי רציני ומשתמש במחשב לצרכים האלה, אתה רק תתעצבן ותשתעמם מכיוון שהזיכרון לא מספיק והספריה היא לא משהו שלא ראית בעבר. אצל בעלי פלייסטיישן שרק רוצים להתעסק עם זה בצורה חובבנית, זה יחזיק מספיק זמן כדי להצדיק את המחיר.

ציון כולל - 80%
קצת יותר מסתם שירים מוכנים מראש, שרק מוסיפים להם תופים.

באינטרנט:
www.mtv.com

פריקשטיין הצעיר

פינת השאלות שלכם!

פריקשטיין שלום,

יש עכשיו המון פרסומות לעיסקאות חיבור לאינטרנט, שצריך לשלם בהן רק 5 דולר. מה דעתך על עיסקאות אלו?

יואב ש. - רעננה

יואב הנכבד,

כל עיסקה צריך לבדוק אם היא משתלמת לך. ראיתי את הפרסומות וקראתי גם חלק מהאותיות הקטנות. העיסקה בהחלט מצויינת בתנאי שאתה לא גולש בין 6 בערב ל־12 בלילה. חשוב לזכור, שאלו שעות מאוד נוחות לגלישה.

* * *

פריקשטיין הנכבד,

היכן מומלץ לקנות מחשבים באזור חיפה?

אור כצהנדל - חיפה

אור היקר

שאלה נהדרת, שפשוט אין לי תשובה בשבילה. ראשית כל, כי אני לא מכיר את החנויות בחיפה. שנית, כי חנויות מעדכנות את המבצעים שלהן כל הזמן. אני ממליץ לך לעשות רשימה של כל המרכיבים שאתה רוצה שיהיו במחשב שלך: גודל דיסק, זיכרון פנימי, סוג המעבד, מאיץ גרפי וכן הלאה. כאשר תהיה לך רשימה מלאה תוכל לנסות להשוות את המחירים. שים־לב, שיש מרכיבים דומים, אבל לא זהים. הדבר מאוד בולט בלוחות־האם של המחשב.

* * *

פריקי היקר,

מה ההבדל בין אתר אינטרנט רגיל לבין "פורטל"?

דור לוין - נס־ציונה

למעשה פורטל הוא אתר אינטרנט רגיל. אבל, זהו אתר בעל יומרות רבות. היומרה הכי גדולה של פורטל, שהוא רוצה להיות "שער הכניסה" שלך לאינטרנט. כלומר, האתר הראשון אליו אתה נכנס בכל פעם שאתה מתחבר. בכל התחברות אתה מחפש לראות את השינויים והעידכונים.

פורטלים הם לרוב אתרים מאוד גדולים, הכוללים הרבה מידע במגוון של נושאים גדול. פורטלים רבים מהווים גם "מנוע חיפוש".

שאלות שילחו אלינו בכל נושא:
ת"ד 28110 תל־אביב 61280

פיצוצים

פינת המודעות שלכם

ציוד: מחשבים ומסופי משחק

- למכירה פלייסטיישן אמריקאי או אירופאי + משחק וידית ב־350 ש"ח. וגם למכירה מגהדרייב עם 5 משחקים, ידית וג'ויסטיק ב־200 ש"ח. וגם מגה סי.די + 7 דיסקים ומתאם ב־250 ש"ח. שי ארטון, טל. 03-9462205.
- מבצע הסבות דרימקאסט יפני לאמריקאי (אוניברסאלי). דוד אזולאי, טל. 08-8641785. באשדוד.
- למכירה **פנטיום 233** MMX, מסך 14 אינץ', כרטיס־קול, מודם 33.6K, כונן CD x50. רק 500 ש"ח. יוני אבוחצרה, טל. 053-618367.
- למכירה ג'ויסטיק של mouse systems בעל 4 כפתורים ועוד 2 כפתורי מצערת וידית לנקודת מבט של הטייס. במחיר מפתיע! רועי, טל. 04-8252898.
- למכירה **נינטנדו 64** + 7 משחקים + כרטיס זיכרון + רמבל פק. ארז נעים, טל. 052-686042 או 08-8649439.
- למכירה **דרימקאסט יפני** + 4 משחקים + מודם. המשחקים: סוניק, וירטואה פייטר 3, סגה ראלי 2 ואינקאמינג. הכל במחיר 1550 ש"ח. דוד אזולאי, טל. 08-8641785.

משחקי מחשב ותוכנות

- למכירה Age of Empire 2 באריזתו המקורית (שעוד לא נפתחה) במחיר אטרקטיבי. רועי, טל. 04-8252898.
- מעוניין לקנות את Dune המקורי עם אריזה וחוברת, על דיסקטים של 3.5 אינץ' או על תקליטור. מוכן לשלם עד 50 ש"ח. דחוף! יואב מגור, טל. 09-9581681.
- למכירה משחקים מעולים לסגה דרימקאסט. כמו ארמדה, סגה ראלי 2, סוני קומנדר ועוד. משה ישראלי, טל. 03-9615526.

לכבוד פיצוצים - ת"ד 28110 תל־אביב 61280

אני מעוניין לפרסם את המודעה הבאה לפי הסיווג:

○ ציוד ○ משחקים ○ אחר: ________ (סמן ב־x)

○ פי.סי. ○ סגה ○ סוני ○ נינטנדו ○ אחר: ________

נוסח המודעה המבוקש (עד 15 מילים + מס' טלפון):

________ ________ ________

________ ________ ________

________ ________ ________

שם: ________ משפחה: ________ טלפון: ________

האם אתה מנוי: ○ כן ○ לא גיל: ________

לא תפורסמנה מודעות של משחקים מועתקים או של משחקים צרובים

QUAKE III ARENA

אחרי שנים של ציפייה, הוא מגיע ! המלך כבר כאן !







אחת הכתבות הראשונות שלי בפריק היתה על קהילת משחקי ה-DEATHMATCH של QUAKE בישראל. כבר אז, באותה תקופה, היו אנשים שחרשו על המשחק בצורה שלא תאמן וכבר אז, כל צורת המשחק ברשת של QUAKE ממש קרמה ויצרה סטנדרטים חדשים בתחום משחקי הרשת.

עד היום, אפילו לא היו לו שום מתחרים בתחום. כל אלו שניסו, לא הצליחו להגיע אפילו קרוב לסטנדרטים ואיכויות של משחק הרשת של QUAKE.

גם היום, כשיש לו תחרות, הוא עדיין נחשב מספר אחד (בעיני לפחות).

על רקע כל אלו, יוצא המשחק השלישי בסדרה, אשר הוצאתו למשחק רשת בלבד הפתיעה חלק גדול מעולם משחקי המחשב. אומנם, ההצלחה של משחקי הרשת של החברה הזו ידועים, אבל נראה היה שליצור משחק יריות תלת מימדי שהוא לרשת בלבד, יהיה בעצם חציה של גבול מסוים. בכל מקרה, ליוצרי המשחק, זה בכלל לא הפריע וג'ון קארמק, הבעלים של חברת ID והמתכנת המחונן שהביא לנו את המנוע הגראפי של כל שלושת המשחקים לעשות זאת שוב ובענק.

אומנם המשחק כולל גם אפשרות לשחק בצורת שחקן יחיד, עם בוטים כמובן ולבורים שבינינו, בוטים הם יצורים דמויי אדם שמדמים שחקני אנוש במשחק דמוי רשת, אבל לא על זה צריך לדבר פה. המשחק היחיד פה, הוא אולי לאימון למתחילים, אבל לא הרבה יותר מזה. מי שיש לו ניסיון בתחום יכול ישר להתחיל לפוצץ ארגזים ולהרוס חברים באווירה כיפית.

הגרפיקה במשחק פשוט אדירה, וכמו שכבר אמרתי, המתכנת המוכשר ג'ון קארמק התעלה על עצמו שוב. לראות את הגרפיקה זאת השוכל שאתה או השלים שלך מפוארים בו בפאתם לגברים, פשוט חוויה שאין לתאר אותה, אלא לחוות אותה.

הסאונד במשחק גדול מהחיים. כי לא אתכב לשבת בחדר סגור בשעה 12 בלילה, כשהבעות ולשמוע בראשים של רוק עצבני תוך כדי מעלות ראשים? מי יהיה לי מה (ואני אלך לספל בו שוב אני לא מבטח) אני הגל בפריויות לא אלוקה מה לעשות..!

השליטה במשחק לעומת זאת, יכולה להיות

קצת בעיה לשחקנים הפחות מנוסים מאיתנו. אשר לבסוף יתחילו לשחק עם המקלדת, מחכה בעיה מאוד רצינית.

רוב האנשים ברשת משחקים עם עכבר ומקלדת שכן כך הרבה יותר נוח לכוון, ואלו שינסו לשחק עם מקלדת בלבד יהיו במצב מעצבנים שכן המשחק דורש כיוונים של הרובה תוך כדי קפיצה ודברים הדומים לכך וזה ממש ברמת קושי בלתי אפשרית לביצוע. וגם בשלב על הקושי, עד שהם יתחילו לשחק עם המקשים כדי לכוון, יבוא מישהו ויעלים בהם. זה אחד החסרונות הגדולים, אני מציע גם למתחילים להתחיל ישר מעכבר ומקלדת, אומנם די קשה להתרגל בהתחלה, אבל אח"כ הרבה יותר קל לשחק, ואתם תוכלו ממש להרגיש את ההבדל בתנועה.

זה משחק שאני יכול להגיד שלבטח שיעבור עוד הרבה זמן עד שהוא יורד לארון המגנזה. זה אחד המשחקים שלא נמאסים, תמיד אפשר לשחק עוד ועוד ועוד.

אני מסתייג לראות תמונה בקטע הזה שאני משחק במשחקים כל הלילה ושוב מנסה לראות את השמש זורחת ואם מישהו יכול לעזור בא לספה אליו.

זה אחד המשחקים הגדולים ביותר שאי פעם יצא לרשת ולמחשב בכלל. פשוט ממש לכו תקנו אותו מהר (ואם אתם חושבים שאפשר לעזוב, אז מצפה לכם הפתעה) כי לפי שיטפונת המחמד תשפיע גם על המשחק והוא יגול מהתנועות שאני מצפה שיקרה מאוד מהר). אז כדי לכם להוסיף עוד איזה גם לסלון וגם לחדר.

המשחק: Quake 3 Arena
המכשיר: פי.סי.
שיחק: יניב פלדמן

גרפיקה - 100%%
אני לא מגזים, המשחק פשוט מציב סטנדרטים חדשים בתחום. אם כזאת גרפיקה, אפשר לתפוס תמונות, להדפיס, ולשלוח ישר למוזיאון.

צליל - 100%
יותר טוב מזה, אי אפשר לבקש. לשמוע את קולות האנשים נופלים על הרצפה אחרי שנמחצו על-ידי טיל עצבני שטעה בדרך. אפשר לבקש יותר?
והמוזיקה? פשוט גאונית!

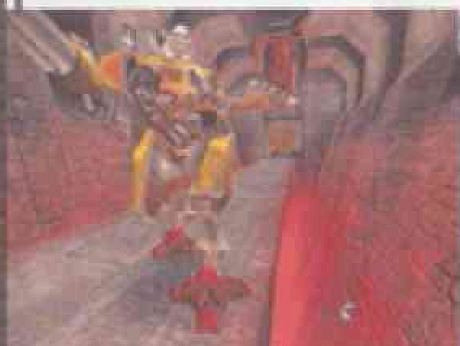
רמת שליטה - 90%
לצערי הרב (מאוד), זה החסרון הכי גדול (למרות שהוא קטן) וגם היחיד במשחק.

כדי להגיע לשליטה ברמה שתוכל לשחק נגד יריבים אחרים, אתה חייב לשחק עם מקלדת ועכבר, דבר שקשה להתרגל אליו, אבל שווה כל רגע אחר-כך.

אורך חיים - 100%
כמו השמן של אנרג'ייזר... משחקים ומשחקים ומשחקים ומשחקים...

ציון כולל - 99%
אילולא החסרון המצמון של בעיית השליטה לשחקנים מתחילים, המשחק הזה היה מקבל SUPER PERFECT, FLAWLESS VICTORY, על תשאלו אותי מה זה אומר, אני רק יודע ששמעתי את זה הרבה פעמים במשחק... סתם!

אינטרנט:
www.quake3arena.com









המאה של האלף

חודש אחרי סוף המילניום הגיע הזמן לעשות חשבון נפש. את החשבון הזה עשו כמה מהאנשים החשובים ביותר בתעשיית המשחקים. מדובר בעורכי מגזינים יוקרתיים בחו"ל ובמפיקי המשחקים. הם בחרו, את מאה המשחקים הבולטים ביותר אי־פעם. מאת: מאיק רוזנמן

בחירה קשה

בעולם בו יוצאים עשרות משחקים חדשים מדי חודש, קשה מאוד לבחור רק מאה משחקים בולטים. לפעמים הבעיה יותר קשה, כאשר גירסת משחק יוצאת למספר מסופי משחק. במסוף אחד יש גירסה מעולה ואילו במסוף האחר מדובר בסתם נפילה.

המאבק נעשה יותר מסובך כאשר צריך להזכר במה שקרה בעולם מאז שנות השבעים! שלושים שנה של משחקים - שלושים שנה של מהפכים אדירים בטכנולוגיה.

מה היה לנו

לסכם את המהפך ההיסטורי זה



עסק קשה. נתחיל עם שינוי בנפח הזיכרון. בהתחלה המשחקים היו ממש קטנים. פעם היו דיסקטים של פחות מגנה אחד ועליהם הוכנסו כמה משחקים! היום משחקים מגיעים על גבי תקליטורים. לעיתים משחק דורש יותר מאשר תקליטור אחד. בגלל זה פיתחו את ה־DVD. וכבר שמענו שבדרך, בתהליכי הפיתוח, יש משחקים שידרשו יותר מתקליטור DVD אחד...

בצבע היה השינוי הבולט ביותר. פעם ראינו צבע אחד בלבד על המסך! המסך היה שחור והציור בלבן. היום אנחנו רואים מיליוני צבעים. זה מאפשר לנו לראות תמונה של ממש ולא רק אנימציה. לכך נוסיף טכנולוגיות של גרפיקה תלת־מימדית והמהפך הגרפי כמעט מושלם.

גם בצליל היה שינוי של ממש. מישהו זוכר את המכשירים שידעו לסנטז כמה צלילים חורקים? כיום בכל משחק יש איכות צליל של תקליטור עם אפקטים קוליים מרשימים

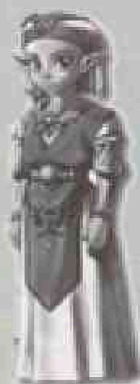
.51 Sonic Adventure (דרימקאסט - Sega Sonic Team)
.52 Bubble Bobble (משחקי־וידאו - Taito)
.53 OutRun (סגה מאסטר - AM2)
.54 Stunt Car Racer (אמיגה - Geoff Crammond)
.55 Speedball 2 (אמיגה - Bitmap Bros)
.56 Micro Machines 2 (מגהדרייב - Codemasters)
.57 Death tanks (סאטורן - Zombie)
.58 Daytona USA (משחקי־וידאו - Sega AM2)
.59 Sensible Soccer (אמיגה - Sensible)
.60 Sonic the Hedgehog (מגהדרייב - Sega)
.61 Virtual Fighter 2 (משחקי־וידאו - Sega AM2)
.62 The Need for Speed (3DO - EA Canada)
.63 Elite (BBC Model B - Acornsoft)
.64 Defender (משחקי־וידאו - Eugene Jarvis)
.65 Head Over Heels (ספקטרום - Ritman-Drummond)
.66 Super Sprint (משחקי־וידאו - Atari)
.67 Mercenary (קומודור 64 - Paul Woakes)
.68 The Sentinel (קומודור 64 - Geoff Crammond)
.69 Exile (אמיגה - Smith-Irving)
.70 Grand Theft Auto (פי.סי - DMA Design)
.71 Shinobi (משחקי־וידאו - Sega)
.72 Contra III (סופר נינטנדו - Konami)
.73 Rampart (משחקי־וידאו - Atari)
.74 Pac-Man (משחקי־וידאו - Namco)
.75 Galaga (משחקי־וידאו - Namco)
.76 Bomb Jack (משחקי־וידאו - Tehkan)
.77 Return Fire (3DO - Studio 3DO)
.78 Chu-Chu Rocket (דרימקאסט - Sega Sonic Team)
.79 Gauntlet II (משחקי־וידאו - Atari)
.80 NHL 98 (פלייסטיישן - EA)
.81 Marble Madness (משחקי־וידאו - Atari)
.82 Populous 2 (אמיגה - EA)
.83 Super Pang (משחקי־וידאו - Mitchell)
.84 Thrust (קומודור 64 - Jeremy Smith)
.85 Legend of the Mystical Ninja (סופר נינטנדו - Konami)
.86 Xenogears (פלייסטיישן - Square/EA)
.87 Nemesis (משחקי־וידאו - Konami)
.88 Lemmings (אמיגה - DMA)
.89 Asteroids (משחקי־וידאו - Atari)
.90 Paradroid (קומודור 64 - Andrew Braybrook)
.91 Boulderdash 2 (קומודור 64 - First Star)
.92 Wipeout (פלייסטיישן - Psygnosis)
.93 Strider (משחקי־וידאו - Capcom)
.94 NBA Jam (סופר נינטנדו - Iguana)
.95 Syndicate (אמיגה - Bullfrog)
.96 Phantasy Star iii (מגהדרייב - Sega)
.97 Choplifter (קומודור 64 - Dan Jolin)
.98 Time Crisis (משחקי־וידאו - Namco)
.99 Solomon's key (משחקי־וידאו - Tecmo)
.100 Super Punch Out (סופר נינטנדו - Nintendo)

קצת חשבון

חובבי הסטטיסטיקה ודאי ירוצו לערוך כל מיני חישובים וטבלאות. למשל: מה יש יותר ברשימה, משחקים של נינטנדו־64 או משחקים של פלייסטיישן? אז לפניכם המספרים:

משחקי וידאו:	21	מגהדרייב:	3
פלייסטיישן:	17	דרימקאסט:	3
פי.סי.:	14	3DO:	2
סופר־נינטנדו:	11	סגה סאטורן:	2
נינטנדו־64:	7	גיים־בוי:	2
אמיגה:	7	כל היתר:	4
קומודור־64:	6		





ובמקום הראשון...

כו שאנו נוהגים לומר: הטבלה לא משקרת - ברוב קולות מוערי זכה המשחק "זלדה" לנינטנדו־64. זלדה גם מופיעה בעשרת הראשונים בגרסת הסופר־נינטנדו. אין ספק שמשחקי זלדה קבעו סטנדרטים חדשים כמעט בכל התחומים: גרפיקה, צליל, עלילה ואיכות משחק.

הרשימה המלאה לפניכם. בסוגריים תמצאו את שמה של יצרנית המשחק ושל מסוף המשחק. יש כאן כמה מסופי משחק שאולי שכחתם שהיו קיימים כמו ה־3DO, הקומודור 64, הספקטרום, האמיגה ואחרים. אין ספק שישנם עוד הרבה מסופי משחק שגם המומחים שכחו, או שהם לא מספיק זקנים כדי לזכור...

משחק "לא" הוגן

בקיצור: איך משווים משחק של פעם למשחק של היום? זה לא משחק הוגן, לכן לחבר השופטים היה ממש ממש קשה. המרכיב העיקרי אותו בדקו, היה רמת הכיף וההנאה מהמשחק. למרות כל הקשיים התגבשה רשימה של מאה משחקים. אנו בטוחים שגם לכם יש בראש רשימה של משחקים שאתם אוהבים. חלקכם ודאי לא זוכרים משחקים מלפני עשר ועשרים שנה, אבל יש לכם רשימה. את המשחקים שאתם אוהבים תוכלו לשלוח אלינו.

1. Legend of Zelda: Ocarina of Time (נינטנדו־64 - Nintendo)
2. Super Mario 64 (נינטנדו־64 - Nintendo)
3. Goldeneye (נינטנדו־64 - Rare)
4. Tetris (גיים־בוי - Bulletproof)
5. Gran Turismo (פלייסטיישן - Polyphony Digital)
6. Quake II (פי.סי. - id)
7. The Legend of Zelda: Link to the Past (סופר נינטנדו - Nintendo)
8. Street Fighter II Turbo (משחקי וידאו - Capcom)
9. Half-Life (פי.סי. - Valve)
10. Super Mario World (סופר נינטנדו - Nintendo)
11. Pokemon (גיים־בוי - Game Freak)
12. Civilization 2 (פי.סי. - Microprose)
13. Final Fantasy VII (פלייסטיישן - Squaresoft)
14. Super Metroid (סופר נינטנדו - Nintendo)
15. Super Puyo Puyo (סופר נינטנדו - Compile)
16. Metal Gear Solid (פלייסטיישן - Konami)
17. Super Bomberman (סופר נינטנדו - HudsonSoft)
18. Super Mario Kart (סופר נינטנדו - Nintendo)
19. Tekken 3 (פלייסטיישן - Namco)
20. Tomb Raider (פלייסטיישן - Core)
21. Total Annihilation (פי.סי. - Cavedog)
22. GP2 (פי.סי. - Geoff Crammond)
23. X-Com Enemy Below (פי.סי. - Microprose)
24. Final Fantasy Tactics (פלייסטיישן - Squaresoft)
25. Nights: Into Dreams (סאטורן - Sega Sonic Team)
26. Sim City 2000 (פי.סי. - Maxis)
27. Anna Kournikova's Smash Court Tennis (פלייסטיישן - Namco)
28. Tempest 2000 (יגואר - Jeff Minter)
29. Starcraft (פי.סי. - Blizzard)
30. Soul Calibur (דרימקאסט - Namco)
31. Pro Evolution (פלייסטיישן - Konami)
32. Resident Evil (פלייסטיישן - Capcom)
33. Castlevania: Symphony of the Night (פלייסטיישן - Konami)
34. International Track and Field (פלייסטיישן - Konami)
35. PilotWings 64 (נינטנדו־64 - Nintendo Paradigm)
36. Colin McRae Rally (פלייסטיישן - Codemasters)
37. Bust-a-Move 2 (פלייסטיישן - Taito)
38. Doom II (פי.סי. - id)
39. X-Wing vs TIE Fighter (פי.סי. - LucasArts)
40. Hidden & Dangerous (פי.סי. - Illusion)
41. Snowboarding 1080 (נינטנדו־64 - Nintendo)
42. Secret of Mana (סופר נינטנדו - Squaresoft)
43. Sega Rally (משחקי־וידאו - Sega AM3)
44. Star Fox 64 (נינטנדו־64 - Nintendo)
45. Wave Race 64 (נינטנדו־64 - Nintendo)
46. Ridge Racer Type 4 (פלייסטיישן - Namco)
47. Ultima Online (פי.סי. - Origin)
48. Secret of Monkey Island (פי.סי. - LucasArts)
49. Robotron 2084 (משחקי־וידאו - Eugene Jarvis)
50. R-Type (משחקי־וידאו - Irem)

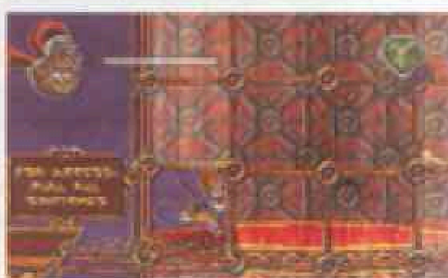
Monkey Magic

אני חייב להיות כנה ולהודות שמסיבה כלשהי Monkey Magic נראה היה לי בהתחלה כמשחק מאכזב...



הגרפיקה לא משהו והצליל ברמה ממוצעת במקרה הטוב. אולם הברווזון המכוער הזה מחביא בתוכו משחק פלטפורמה עשיר ומהנה, עם פאזלים מדליקים ושליטה מהוקצעת.

Monkey Magic מבוסס על סדרה יפנית מצויירת הנושאת את אותו השם. אם לא ראיתם אותה - אל דאגה, לא הפסדתם את ה"Pokemon הבא. ואתם יכולים לבטוח בי בנקודה הזו.



קונגו, קוף קטן שנולד בעקבות התנגשות של מטאוריט, מקבל על עצמו את המטלה של הצלת איזור הבית שלו - הר פרחי הפרי. עכשיו, לפני שאתם מתייחסים למשחק הזה כאל עוד משחק יפני מצוייר, שרצוי להימנע ממנו, קיראו עוד קצת כדי לגלות מדוע הוא עשוי להיות אחד ממשחקי הפלטפורמה הטובים ביותר שיצאו עד כה לפלייסטיישן.

מערכת הקסמים ממוקדת סביב ארבעה כוחות שונים, המורכבת משני זוגות של כוחות המנוגדים זה לזה. לדוגמא, קסמי אש יגרמו לגוף שלך לבעור, אך קסמי קרח יגרמו לו להצטנן ולהיפך. הסט השני של הקסמים יכול להמריץ אותך לחזק או לכווץ אותך, כשהקסם הנגדי תמיד מבטל את האפקט של הראשון וזהי מערכת פשוטה להפליא, אך באותו זמן היא יכולה לשמש כדי להעביר לשחקן שלל של מלכודות, ואם לוקחים בחשבון את העובדה שניתן להשתמש בקסמים גם על עצמך וגם עצמים אחרים (כן, גם אויבים), הרי שקל לראות את הפוטנציאל הרב לבלאגן...

קפיצות בעיתיות ותזמונים של חלקיקי שנייה נפתרים באמצעות מערכת שליטה שמגיבה בצורה מהירה ומדוייקת. קונגו יכול לבצע קפיצה כפולה כדי להגיע לאיזורים גבוהים והוא יכול אפילו לבצע כמה תנועות מכות בסגנון קונג־פו. את כוחות הקסם השונים ניתן לשנות באמצעות כפתורי L2 ו־R2 ואחר־כך ניתן להשתמש בהם על קונגו עצמו או על אובייקטים אחרים באמצעות כפתורי L1 או R1.

אם תצליחו להביט מעבר לגרפיקה הפשוטה תמצאו כאן יהלום אמיתי. היהלום הבלתי מלוטש הזה מצליח לאחד בצורה מושלמת מערכת שליטה מדוייקת עם פאזלים חכמים ועם עיצוב שלבים מוצלח, איחוד היוצר את אחד ממשחקי הפלאטפורמה הטובים ביותר של השנה.

המשחק: Monkey Magic
המכשיר:
שיחק:

גרפיקה - 65%

לרוע המזל המשחק לא יזכה בפרסים כלשהם על הרמה הוויזואלית שלו. יש כאן כמה אפקטים לא רעים, אבל המראה הכללי של המשחק מציב אותו איפשהו בין הדור השני לדור השלישי של משחקי פלייסטיישן. הטקסטורות לא מפורטות מספיק ומתאפיינות בצבעים דהויים ומאחר וישנן מספר שכבות בכל שלב, ישנם פעמים בהם נראה שהכל מתערבב יחד, דבר המוביל להיפסלות שלא לצורך.

צליל - 69%

הסאונד ב־Monkey Magic הוא אולי הנייטרלי ביותר, בהשוואה לשאר המרכיבים של המשחק. למרות שהמוסיקה והצלילים לא טובים במיוחד, הם גם לא ממש מטרידים או מעצבנים בצורה שתגרע מההנאה שלכם.

רמת משחק - 91%

יש כמה מלכודות פשוט גאוניות. בעוד שהן לא מהוות משהו שלא נראה כבר בעבר במשחקים אחרים, דרך ההוצאה שלהן אל הפועל נפלאה ויוצרת אתגר שמתאים לשחקנים מנוסים ומתחילים כאחד. השפע של החיים הנוספים נוטה להפוך את המשחק לקל מדי, אולם מצד שני, לשחקנים פחות מנוסים זה עוזר לאזן את הסיכויים.

אורך חיים - 85%

ישר מההתחלה, הסוד של Monkey Magic טמון באיזון שבו. יש כאן מערכת איזון עדינה בין הקסמים, עיצוב השלבים, הפאזלים, השליטה ורמת הקושי.

ציון כולל - 85%

אם אתם חובבי פלאטפורמות, הרי של־Monkey Magic מגיע להיות באוסף שלכם.

כל השנה מבצעים ללא הפסקה

מגה-סאן סנטר

מרכז ששוטים ארצי למשחקי טלויזיה:

מבחר ענק של משחקים לכל המכשירים



מבצעים



דיסקים לסוני
פלייסטיישן
החל מ-99 ש״ח



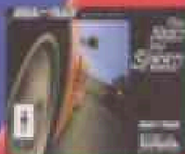
קלטות
לנינטנדו-64
החל מ-99 ש״ח



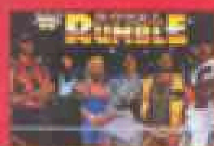
דיסקים לסגה
סאטורן
החל מ-59 ש״ח



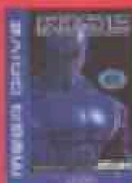
דיסקים לסגה
מגה סי.די
החל מ-59 ש״ח



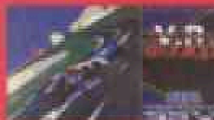
דיסקים ל-3DO
פנסוניק
החל מ-59 ש״ח



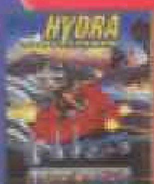
קלטות
לסופר נינטנדו
החל מ-59 ש״ח



קלטות לסגה
מגהדרייב
החל מ-99 ש״ח



קלטות לסגה
32X
החל מ-99 ש״ח



קלטות לאטארי
לינקס
החל מ-39 ש״ח



הגה + דוושות



סגה דרימקאסט אמריקאי
1699.- ש״ח



מכונית מקצועית TAMIYA



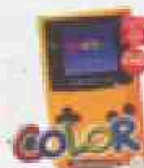
אקדח
״טיים קרייסיס״



סגה סאטורן
+ 10 דיסקים
1499.- ש״ח



סוני פלייסטיישן
אמריקאי + 7 משחקים
1499.- ש״ח



גיים-בוי צבעוני
599.- ש״ח



נינטנדו-64
+ 2 ידיות + 3 משחקים
1499.- ש״ח

להיטים חדשים שהגיעו לחנות

פלייסטיישן

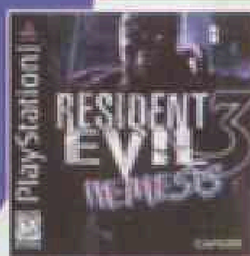
Tomb Raider
Medal of Honor
Gran Turismo 2
James Bond 007
Fighting Force 2
Resident Evil 3
Pacman 3D
Fatal Fury 2
Twisted Metal 4

נינטנדו-64

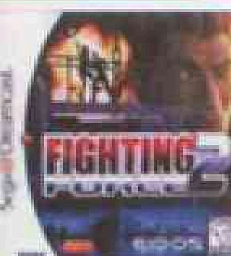
Vigilante 8: 2
Mario Pary 2
Rainbow 6
Donkey Kong 64
NBA Live 2000
Turok
Resident Evil
WionBack
Castlvania

דרימקאסט

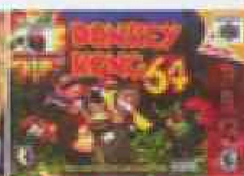
Fighting Force 2
Soul Reaver
Zombie Revange
Wild Metal Country
Crazy Taxi
Toy Commander
NBA 2K
Slave Zero
ShadowMan



רזידנט איוויל



פייטינג פורס 2



דונקי קונג 64

קניון הזהב, קומה ב׳ ליד משחקי הוידאו, א.ת. חדש ראשל״צ * טל. 03-9617808
www.megasoncenter.co.il

TOMBI! 2™

המחצית הראשונה של 98 הייתה תקופה נפלאה עבור בעלי פלייסטיישן. בששת החודשים הללו זכינו לראות משחקים כמו Resident Evil, Final Fantasy Tactics, Tekken, Einhander ו־Gran Turismo. בדיוק באמצע הקיץ ההוא הופיע משחק מוזר, שנקרא Tomba!

Tomba נטל אלמנטים מכל מיני משחקים, אבל עדיין הצליח להישאר מקורי ומיוחד. המשחק היה בעיקרו מבוסס מטרות - לאחר שהשחקן נתקל בבעיה, היה עליו לאתר את הפריטים הנכונים כדי לפתור אותה. היו שם כמה רמזים קטנים להשפעות של משחקים כמו זלדה, כאשר איזורים רבים שלא היו נגישים בשלב מוקדם, נפתחו מאוחר יותר, לאחר שבוצעו מטלות מסויימות.

בתקופה בה הפלייסטיישן סובל מהתקפה של משחקים ממוחזרים, Whoopee Camp מחזירה את נער המערות החביב על כולם, במשחק המשך שמצליח להיות טוב יותר מהראשון בכל דרך אפשרית. וכן, הוא עדיין נמשך לחזירים בצורה יוצאת דופן.

Tomba 2 נוטל את כל מה שהיה טוב במשחק הראשון, הופך אותו לטוב יותר ואח"כ עוד מוסיף כמה דברים חדשים. המשחק הזה הוא בדיוק איך שהייתם רוצים שההמשך יראה. כמובן ש־Whoopee Camp יכלו לקחת את דרך המוצא של Tomb Raider ופשוט ליצור גרסה חדשה של אותו המשחק, רק עם שלבים חדשים, אבל במקום זאת, הם יצרו משחק חדש לגמרי, מן היסוד.

המשחק פועל בסביבה פוליגונית מלאה, עם דמויות עשויות פוליגונים. זה בניגוד למשחק הראשון שהיה מבוסס על דמויות דו־ממדיות שהוצבו על רקעים פוליגונים, תלת־ממדיים. למרות שכבר במשחק הראשון ניתן היה לנוע אל תוך הרקע, הרי שהפעם העניין הזה מהווה חלק גדול וחשוב יותר במשחק. Tomba 2 מספק תערובת מעניינת של תנועה דו־ממדית ותלת־ממדית ופרספקטיבה שהיא לא בדיוק בסגנון מריו 64, אבל גם לא ממש דו־ממדית מסורתית.

כאשר יש לכם את ההזדמנות לנוע לעומק המסך, חצים מרחפים יופיעו מעל לראשו של Tomba. מאוחר יותר במשחק יופיעו איזורים בהם ניתן לסייר אל תוך שכבות על גבי שכבות של עומק. למרות שזה לא מהווה תנועה תלת ממדית אמיתית, הרי שזה עדיין נותן תחושת עומק טובה בהרבה מזו שהייתה במשחק הראשון. ואם כבר מדברים על תנועה תלת־ממדית אמיתית, הרי שיש גם קצת מזה במשחק. חלק מן השלבים מאפשרים לשחקן לסרוק אותם מזווית צילום עילית, עם יכולת לנוע לכל כיוון, באופן חופשי.

ודאי יהיו כאלה שירגישו שתנועה תלת־ממדית מלאה לכל אורך המשחק היתה הופכת אותו לטוב אפילו יותר, אבל אני לא חושב ככה.

אם המשחק היה בסגנון של מריו - זה כבר לא היה Tomba. זה היה סתם עוד משחק פלטפורמה תלת־ממדי, שהכוכב שלו הוא במקרה Tomba. חלק מהיצירה של משחק המשך הוא השילוב של רעיונות חדשים. אך צריך לעשות זאת מבלי להקריב את הסגנון של המשחק המקורי - ו־Tomba 2 מצליח לעשות את זה בצורה נפלאה.

חלק מן המאפיינים החדשים של המשחק תורמים לשחיקות המוגברת שלו. דוגמא טובה לכך מהווה חליפת הסנאי המעופף המאפשרת לך לגלוש





בבטחה לאיזורים מסויימים. את החליפה אפשר למצוא באיזור המושלג. אך ניתן לשוב לאחור ולהשתמש באיזור זה בשלבים המוקדמים יותר, כדי להגיע לאותם מקומות שלא ניתן היה להגיע אליהם קודם לכן.

היכולת הזו לחזור לשלבים מוקדמים היתה אחת הטענות שהועלו כנגד המשחק המקורי. הפעם ניתן למצוא נוצות קסומות במהלך המשחק, אשר מעבירות אותך לכל מקום בו כבר ביקרת בעבר. יש כמות מספקת של הנוצות הללו, אשר פזורות בין השלבים השונים, כך שתמיד תהיה לכם דרך נוחה לעבור ממקום למקום במשחק.

התלונה היחידה שלי הפעם קשורה לכך שחלק מן המטלות של Tomba למלא פשוט קשות באופן מוגזם וגורמות לתסכול רב. והאמינו לי שאני מתנסח כאן בעדינות... למזלם של רוב השחקנים (אלה שלא נגועים באובססיה לסיים כל שלב ושלב במשחק), המטלות הקשות הללו אינן דרושות כדי לסיים את המשחק.

הדרך בה Tomba תוקף (הוא קופץ לאוייבים שלו על הגב בצורה מעוררת אסוציאציות) עלולה להראות מוזר לחלק מכם. אולי זו הסיבה שהמשחק הראשון הפך למשחק נישה בלבד. לרוע המזל, אם המוזרויות של המשחק הראשון הרתיעו אתכם, סביר להניח שהן ירתיעו אתכם גם הפעם.

השוואת Tomba 2 למשחק הראשון היא כמו להשוות בין משחק 16 ביט למשחק 32 ביט. הטיפול התלת-ממדי לו זכה המשחק גורם לו להיראות שונה למדי מן המקור. לא רק שדמותו של Tomba גדולה יותר כאן, אלא שכל אחד מן הרקעים מכיל הרבה יותר עומק וצבעים. הוסיפו לכך אפקטים יפים של תאורה שמנצלים עד תום את יכולות החומרה שברשותכם וקיבלתם משחק פלטפורמה שנראה לא רע בכלל.

התוספת הגדולה ביותר בנושא הצלילים של Tomba 2 היא כנראה הדיבוב שהוענק לכל אחת מן הדמויות. כל דמות שאתה מדבר איתה, מדברת חזרה אליך והדיבוב הוא ברמה גבוהה למדי. זה לא Resident Evil (גרוע), אבל מצד שני זה גם לא Metal Gear Solid.

בקיצור: מומלץ.





המשחק: Tomba 2
המכשיר: פלייסטיישן
שיחק: עומר

גרפיקה - 85%

אחד הדברים המקסימים ב"Tomba" הוא הצלחתו לשחזר את הסגנון הקלאסי של משחקי ה-16 ביט ולזרוק את הסגנון הזה לתוך עידן משחקי ה-32/64/128 ביט.

צליל - 70%

הדבר העיקרי שפוגע בסאונד של המשחק זה המוסיקה. למרות שרוב המוסיקה בסדר, הקטע המושמע שוב ושוב בכל פעם שהדמויות משוחחות ביניהן יוציא אתכם מדעתכם בערך בפעם השנייה שתשמעו אותה.

רמת משחק - 90%

השחיקות שעשתה את Tomba המקורי לכל-כך מהנה נותרה מצויינת גם הפעם. היא אולי אפילו טובה יותר. כמו במשחק הקודם, גם הפעם ישנן מטלות ספציפיות שיש למלא ובתמורה לכך זוכים בנקודות הרפתקאה. בנקודות הללו ניתן להשתמש כדי לפתוח תיבות מסויימות, שפזורות ברחבי העולם.

אורך חיים - 90%

יש כאן כל כך הרבה משימות והרפתקאות-צדדיות, שאתם יכולים להיות בטוחים שהמשחק הזה יעסיק אתכם להרבה הרבה זמן.

ציון כולל - 88%

בסיכומו של דבר, Tomba 2 הוא משחק מספק מאוד. הוא מכיל עומק רב, נראה נפלא ומוסיף כל כך הרבה למה שהציג המקור. ואם זה לא מספיק לכם, הרי שעדיין אין משהו משעשע יותר מלראות מה Tomba מעולל לחזירים המסכנים הללו...

Jackie Chan's Stuntmaster

Jackie Chan's Stuntmaster הוא מאותם המשחקים שה"בקרוב" שלהם נראה ממש מבטיח. עכשיו, כשהמשחק יצא סוף סוף ניתן לראות שלמרות שהוא מהנה למדי, הגרפיקה שלו קצת מאכזבת והוא לא מנצל את מלוא הפוטנציאל הטמון בהבאת כוכב אומנויות כמו ג'קי צ'אן למערכת הפלייסטיישן.

העלילה של המשחק סובבת סביב מציאת החברה של ג'קי, שנחטפה ע"י בריונים וגם סביב מציאת חבילה שג'קי צריך להחזיר. כדי להתקדם במשחק, ג'קי צריך להסתובב באיזורים שונים, כמו גגות של בניינים וצינורות ביוב בצ'יינהטאון. כל סביבת משחק מחולקת לשלושה שלבים ובסיום של כל איזור יש בוס.

סגנון הלחימה מזכיר את Final Fight באגרופים ובבעיטות, אך משלב בתוכו גם קפיצות בסגנון משחקי פלטפורמה. כיון שג'קי ידוע בתור אמן פעלולים מוצלח ביותר, הרי שגם כאן אפשר לעשות עם הדמות שלו תנועות מתוחכמות. ניתן לבצע קפיצות כנגד קירות וכל מיני סוגים של בעיטות ואגרופים מסוגננים. שבירת עצמים כמו פחי אשפה וארגזים בדרך כלל תחשוף מזון, שניתן להשתמש בו כדי להחזיר אנרגיה שאבדה. להבדיל מ־Final Fight הגיבור שלנו שותה חלב ואוכל אוכל סיני במקום בשר אדום. היריבים לא קשים במיוחד, אבל הבעיה היא שהם בדרך־כלל באים בקבוצות, כך שברגע שמבצעים מהלך שרשרת על אחד היריבים, השני יכול להתגנב מאחור עם בעיטה לצוואר. צריך להשתמש בהתקפות מהירות עם בריחה לאחור, תוך גרימת נזק, מבלי שהיריב יגע בך.

החלק היחיד שממש מעצבן במשחק הוא השילוב של הקפיצות בסגנון הפלטפורמה לבין הקרבות. לדוגמה, במקומות שונים במשחק תמצאו את עצמכם בורחים מארגז שמתגלגל מחבל, נזהרים ממאווררים שיכולים להעיף אתכם מהשלב וקופצים מפלטפורמה קטנה אחת לשנייה, כאשר הן בתנועה. 90 אחוז מהפסילות במשחק מתרחשות עקב קפיצה לא טובה, כשהדמות לא ממוקמת בדיוק בנקודה הנכונה.

סביבת המשחק בנויה בצורה לא רעה והיא מאוד צבעונית. עוד דבר שמאוד מוסיף למשחק הוא אפקטים גרפיים כמו ניצוצות שעפים מביאונים, כשהורסים אותם בטעות.

לסיכום, Jackie Chan's Stuntmaster הוא משחק טוב. מנקודת מבט טכנולוגית הוא אולי קצת מפגר מאחור ואולי אם היו מוציאים אותו קודם לכן, במועד מתאים יותר הוא היה מצליח לעשות עלינו רושם רב יותר.



המשחק: Jackie Chan's Stuntmaster
המכשיר: פלייסטיישן
שיחק: אלעד

גרפיקה - 79%

למשחק יש סגנון ויזואלי מאוד מוגדר. הדמויות נעות בצורה די חלקה ומבחינה גרפית זה אולי הדבר המרשים ביותר במשחק. רמת הפירוט של הטקסטורות, לעומת זאת, נמוכה מאוד והתוצאה היא אוסף של לוחמים שנעים בצורה טובה, אך לא נראים ריאליסטיים במיוחד.

צליל - 84%

המוסיקה מלאה בקטעים שאופייניים לסרטים של אומנות הלחימה. הרבה מכות וחבטות. הפס קול מכיל קטעי דיבור ממש טובים של ג'קי, חלקם נלקחו היישר מן הסרטים וחלקם נוצרו במיוחד עבור המשחק. ג'קי אומר כל הזמן דברים שונים, שמותאמים בצורה מאוד יפה ורלוונטית למה שמתרחש על המסך.

רמת משחק - 77%

הנזק שנגרם מקפיצות לא טובות הוא לא כל כך נורא, אבל הבעיה היא שבכל פעם שנופלים, השלב נטען מחדש, דבר שלוקח בין 20 ל - 30 שניות. שמירה על פס אנרגיה מלא היא לא משימה קלה.

אורך חיים - 78%

זה לא משחק מכות מהליגה הראשונה. ראינו טובים ממנו בכל המובנים ובכל הציונים האפשריים. ולמרות זאת, חובבי ג'קי צ'אן יהנו לבעוט, לקפוץ, להכות וכדומה...

ציון כולל - 78%

מדובר במשחק קצת מיושן אבל מאוד מהנה ומומלץ לנסות אותו.

כתובת באינטרנט:

www.midway.com

סניף נתניה: רח' הרצל 44
טל': 09-8612437 / 09-8846245
פקס: 09-8628606

סניף רעננה: רח' אחוזה 100
טל': 09-7480659 / 09-7425229
פקס: 09-7480659



הרשת המובילה לבידור ביתי ממוחשב

בג'נסיס תמצאו את מערכות המשחק המתקדמות ביותר במחירים ללא תחרות



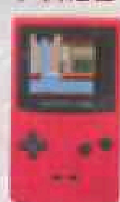
PSX אוניברסלי + Dual Shock, ידית רגילה, כ. זכרון, משחק -1,090 ש"ח



N64 + ידית -890 ש"ח



V64, כונן תקליטורים ל-N64 -1,890 ש"ח

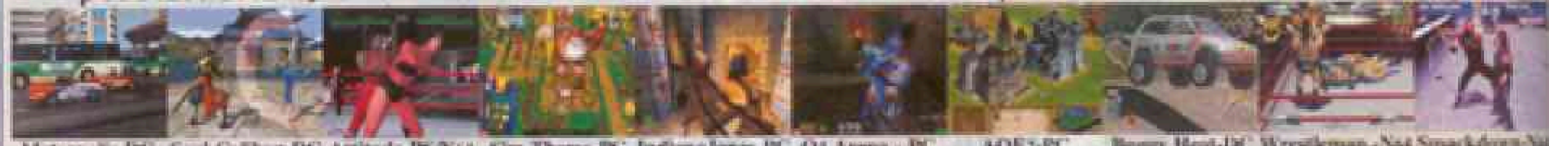


GBC -490 ש"ח

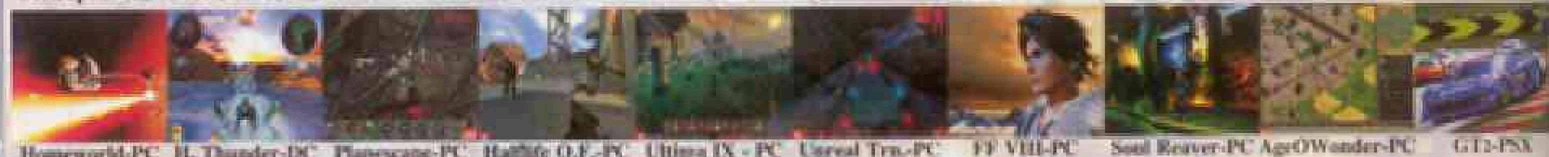


DC + ידית -1,490 ש"ח
משחקים מ-349 ש"ח

רק אצלנו תמצאו את המשחקים החדשים ביותר למחשב ולכל סוגי מערכות המשחק



Metropolis-DC | Soul Calibur-DC | Attitude-PS/N64 | Sim Theme-PC | IndianaJones-PC | Q3 Arena - PC | AOE2-PC | Buggy Heat-DC | Wrestleman.-N64 | Smackdown-N64



Homeworld-PC | H. Thunder-DC | Planescape-PC | Halflife O.F.-PC | Ultima IX - PC | Unreal Trn.-PC | FF VIII-PC | Soul Reaver-PC | AgeOWonder-PC | GT2-PSX

ברשותנו מבחר ענק של עזרי משחק כגון כבלים, כרטיסים, ידיות, אקדחים, הגאים ועוד



הגאים רוטטים עם דוושות
ידיות הילוכים למכשירים
שונים החל מ-399 ש"ח



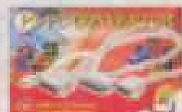
מארזים שקופים
בצבעים שונים
ל-PSX -149 ש"ח



כרטיסי זכרון בנפחים
וצבעים שונים
החל מ-89 ש"ח



ידיות משחק, רגילות
או רוטטות, בצבעים שונים
החל מ-69 ש"ח

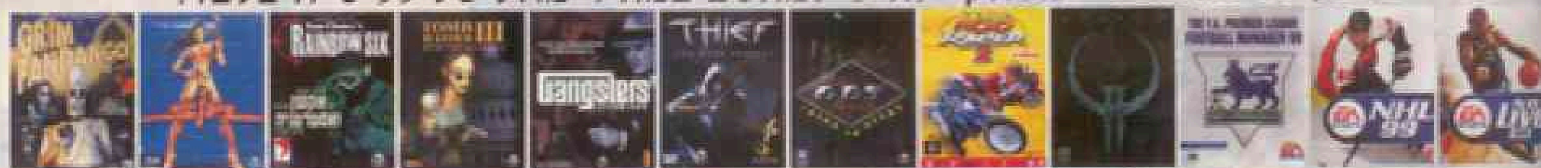


כבל המאפשר חיבור Dual Shock של פליסטיישן למחשב -79 ש"ח



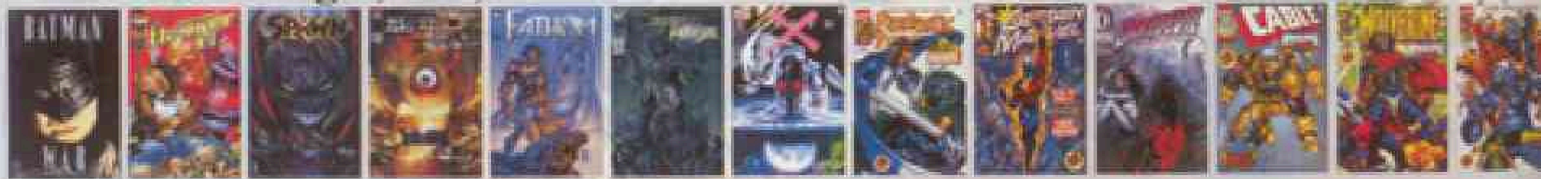
אקדחים שונים, עם
רתע ודוושה
החל מ-129 ש"ח

מבצע 99' בג'נסיס - משחקי להיט למחשב במחיר מוזל של 99 ש"ח בלבד!



כרטיס זכרון ב-59 ש"ח \ כרטיס זכרון מורחב ב-89 ש"ח, בקניית מוצרי Sony ב-150 ש"ח
קלטות לגיים בוי צבע וגיים גיר, החל מ-59 ש"ח ידית רוטטת + כרטיס זכרון ב-189 ש"ח

מחלקת קומיקס עם החוברות החדשות ביותר של Marvel, DC, Image ואחרים

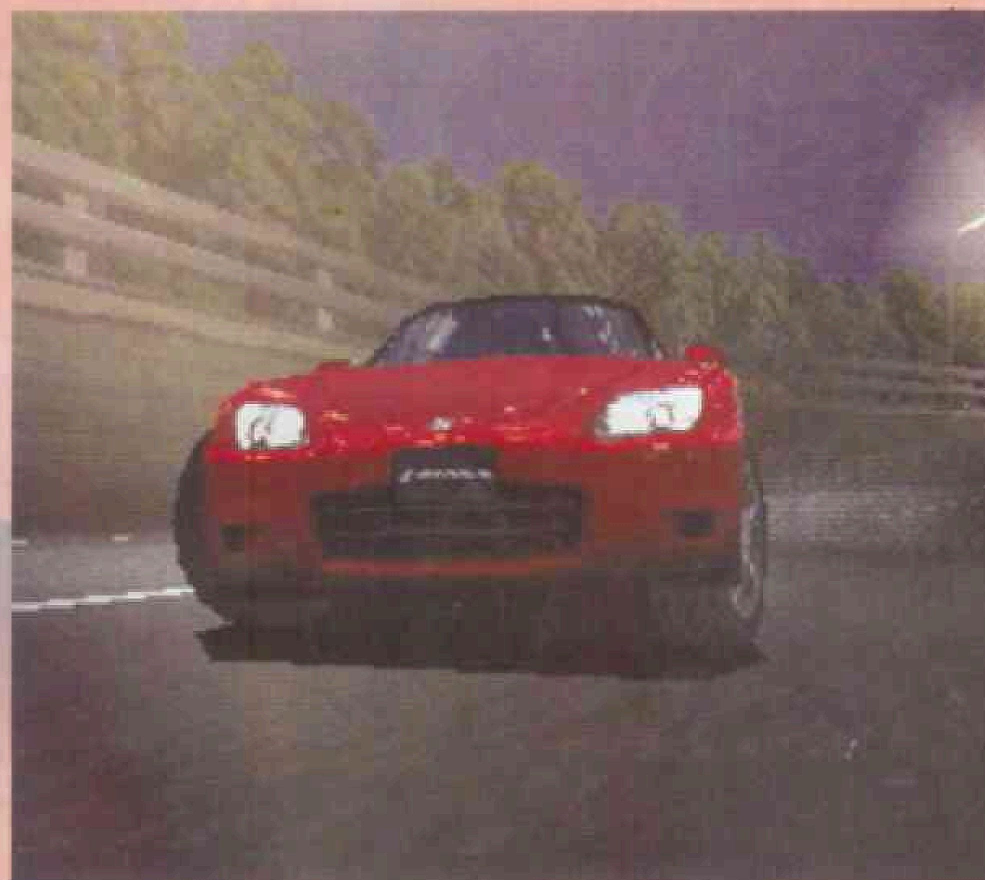


הסבה מקצועית ואמינה של כל מערכת משחק מגירסתה הרגילה לתצורה אוניברסלית
החלפות DVD ללא הגבלת זמן החלפות PSX ללא הגבלת זמן כרטיסי VCD -349 ש"ח

מתקבלות הזמנות טלפוניות באמצעות כרטיס אשראי - משלוחים לכל מקום בארץ

GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

משחק ההמשך לפלייסטיישן, Gran Turismo 2, כבר כאן, כל כך הרבה ציפו לו וחיכו לו, אך האם הוא היה שווה את ההמתנה?



מי ששיחק ב־"Gran Turismo" המקורי יודע שזה היה משחק המירוצים העמוק והמקיף ביותר שיצא לפלייסטיישן ולכן הדרישות ממשחק ההמשך הן בהכרח גבוהות מאוד. אז אנחנו כאן כדי להרגיע אתכם. ב־" Gran Turismo 2 " יש יותר מכוניות, יותר מסלולים ויותר אפשרויות משחק, מה שאומר שחלק מהשחקנים יצטרכו לשחק כמה שעות טובות רק על מנת להגיע לנקודה שבה אפשר להתחיל בכלל ליהנות באמת מהמשחק.

אל תתנו לעומק הרב של Gran Turismo 2 להטעות אתכם. המשחק הזה יתאים לכל חובב מירוצים. המשחק מגיע על גבי שני דיסקים, אחד מכיל משחק בסגנון ארקייד והשני בסגנון סימולציה - שניהם טובים מאוד. על אף שהגרפיקה כמעט זהה לגרסה הקודמת, כל שאר האלמנטים שופרו דיים כדי להפוך את המשחק הזה לטוב בצורה משמעותית מן המשחק הקודם וכמובן למשחק המירוצים הטוב ביותר שיצא עד היום.

יכולות הנהיגה של השחקן הן מאוד חשובות כאן, אבל מה שחשוב לא פחות הוא שהרכב שאתם בוחרים יהיה מתאים לדרישות המסלול ולכישורים שלכם. Gran Turismo 2 מספק מבחר עצום של מכוניות

אמיתיות, עם למעלה מ־500 דגמים שונים! כמו כל השחקנים גם אנחנו ניסינו את המכוניות האמיתיות שלנו בהתחלה, אבל מהר מאוד עברנו למכוניות טובות יותר... אלה הם הדברים הקטנים שמקנים ל־Gran Turismo 2 את המקום הראשון בטבלת משחקי המירוצים.

Gran Turismo 2 הוא מסוג המשחקים שיגרום לשחקנים לחזור ולשחק בו שוב ושוב וככל שהם ישחקו בו הם רק "יתמכרו" אליו יותר. וכן, הוא היה שווה את ההמתנה.









המשחק: Gran Turismo 2
המכשיר: פלייסטיישן
שיחק: אלעד

גרפיקה - 93%

אין שינוי של ממש מהמשחק הקודם. זה קצת מאכזב אבל רק בגלל הציפיות ליותר. בשורה התחתונה הגרפיקה פשוט מעולה.

צליל - 92%

הצליל במשחק פשוט מדהים - לכל מכונית יש רעש מנוע שונה וכשתתחרו לצד שחקנים אחרים אתם באמת תעריכו את העובדה הזו. מוסיקת הרקע גם היא טובה מאוד ומוסיפה לאווירת הריגוש מהמירוצים. להקות כמו: "Garbage" ו־"White Zombie" מביאות צלילים מוכרים ומהנים לחוויית המירוץ.

רמת משחק - 95%

שליטה מעולה בכל 500 המכוניות של המשחק. אל תצפו להבדלים משמעותיים בין כלי הרכב כי האקשן האמיתי נמצא על המסלול.

אורך חיים - 97%

יותר מכוניות, יותר מסלולים, יותר אפשרויות משחק... יותר שעות של הנעה והנאה!

ציון כולל - 95%

לכל אלה שמשחקים עכשיו משחק מירוצים אחר, הניחו אותו מייד ורוצו לקנות את Gran Turismo 2!

אוטוטו

חשיפה של משחקים בשלבי הפיתוח הראשונים

הלו"ז של נינטנדו

מאוכזבי הנינטנדו 64 שימו לב, נינטנדו הצהירה על לוח זמנים לכמה מהמשחקים הבולטים שצפויים לצאת השנה למכשיר. זוהי אולי ההוכחה, שלמרות השמועות על גסיסתו של המכשיר, הוא עדיין שווה.

Ridge Racer 64 - פברואר
Pokemon Stadium - מרץ
Perfect Dark - אפריל
StarCraft 64 - אפריל
Excitebike 64 - מאי
Kirby 64 - יוני
Banjo-Tooie - קיץ
Zelda Expansion - סתו
Conker's Bad Fur Day - חורף
Mickey's Speedway USA - חורף
Pikachu VRS - חורף

Titanium Angels

חברת SCT כבר עובדת במרץ רב על משחק הרפתקאות ופעולה לפלייסטיישן 2. המשחק אמור לצאת בעוד כשנה. גיבורת המשחק היא כרמן בלייק, יפהפיה מהממת שאמורה להתחרות ב... לארה קרופט. לצידה של כרמן מככב רובוט. המשחק מתוכנן לפלייסטיישן 2 וגם לגיים-בוי הצבעוני ולפי.סי.

Summoner

המשחק Summoner יצא באביב הקרוב לפלייסטיישן 2 ולמחשבי מקינטוש ופי.סי. זהו משחק פעולה ותפקידים תלת-ממדי. הדבר החשוב ביותר שהיה למפתחי המשחק להבהיר הוא, שלחובבי הסגנון לא תהיה בעיית שליטה עם הידית האנאלוגית החדשה של הפלייסטיישן 2. המעבר מהמקלדת של המחשב לידית המשחק תהיה טבעית ונוחה.

Evil Dead
Ashes 2 Ashes



חברת THQ אישרה שהיא עובדת על משחק לפלייסטיישן 2. זהו משחק אימה המבוסס על סרט קולנוע. לדברי מפתחי המשחק, יתכן מאוד שמדובר בסדרת משחקים שלמה. חשוב לומר, שגם כך מדובר במשחק שני בסדרה. המשחק הראשון יצא בקרוב לפלייסטיישן 1 ואילו השני יצא בעתיד הרחוק לפלייסטיישן 2.

Biohazard 4

חברת קפקום עדיין לא הכריזה על הפרק הרביעי של Biohazard הידוע בארץ בשם Resident Evil, אבל בכירים בחברה הודו לאחרונה, שהמשחק נמצא בשלבי פיתוח מתקדמים למדי. המשחק אמור לצאת לפלייסטיישן 2.

Tyrannosaurus Tex

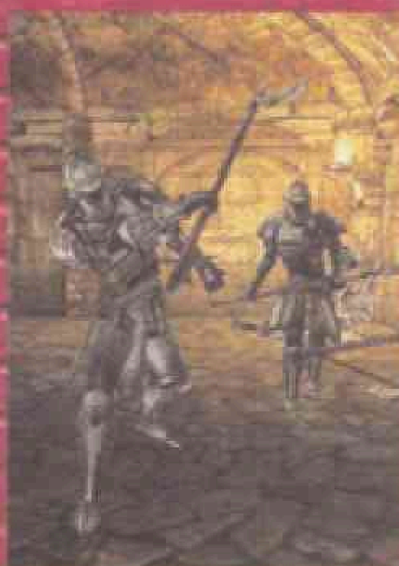
חברת EIDOS עומדת לשווק משחק חדש לגיים-בוי הצבעוני. לטענת מפתחי המשחק, הוא יגדיר מחדש את החוויות שהגיים-בוי מסוגל לספק. ראשית - כל מדובר במשחק עם גרפיקה תלת-ממדית. שנית, המשחק יאפשר לחבר שני מכשירי גיים-בוי למשחק ראש בראש, לקרב על החיים ועל המוות. גיבור המשחק הוא הקאובוי טקס, שצריך לעבור 18 שלבים ולהביס רובוטים ודינוזאורים.

הפסטיבל של סוני

סוני מתכננת חגיגת ענק לקראת השקתו של הפלייסטיישן 2 בחודש הבא ביפן. לקראת סוף חודש פברואר תיערך תערוכה מיוחדת במרכז הירידים של טוקיו. בתערוכה יוצגו עשרים המשחקים הראשונים שייצאו למכשיר. המשחקים יותקנו על 500 מכשירים שונים לרשות הקהל הרחב... אגב, לפני שאתם מתחילים לקנא, כדאי להזכיר שהכניסה עולה כאלף ין, שהם בערך 45 שקלים.

רשימת הלהיטים לפניכם:

* FIFA 2000 (Electronic Arts)
* Border Cross (Electronic Arts)
* Atrain 6 (Artdink)
* Street Fighter EX3 (Capcom)
* Zero Story (Enix)
* Evergrace (From Software)
* Eternal Ring (From Software) בתמונה למטה



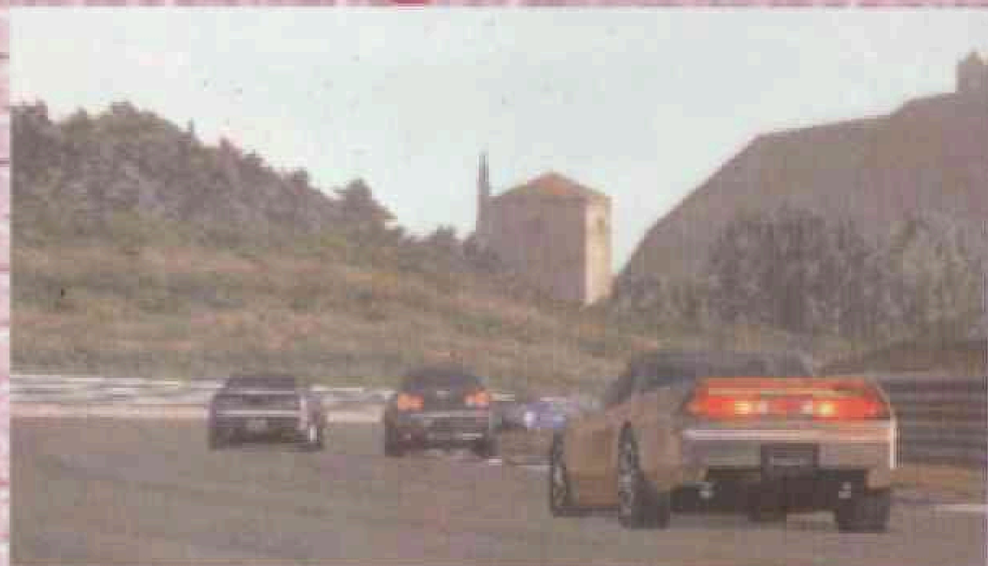
* Kessen (Koei)
* DrumMania (Konami)
* Jikkyou World Soccer 2000 (Konami)
* Ridge Racer 5 (Namco)
* Tekken Tag Tournament (Namco)
* FantaVision (SCEI)
* Gran Turismo 2000 (SCEI)
* I.Q. Remix Plus (SCEI)
* Driving Emotion Type-S (Square)
* Play Space Professional Baseball (Square)
* Golf Paradise (T&E Soft)

Syphon Filter 2



אולפני 989 של סוני הכריזו על Syphon Filter 2, משחק ההמשך ללהיט הגדול של שנת 1999 לפלייסטיישן. המשחק יצא בעוד כחודש, ויכלול גם עוד 20 שלבים, מצב משחק לשני משתתפים ומבחר חדש של כלי נשק.

Driving Emotion



זהו משחק המירוצים החדש של Square לפלייסטיישן 2. המשחק יוצג החודש ביפן, במסגרת הפסטיבל החגיגי של סוני. מפתחי המשחק מבטיחים משחק מאוד מאוד מציאותי, עם המון אפקטים מדהימים.

פאזל פרס



מאחורי חתיכות הפאזל מסתתרת תמונת מסך של משחק ידוע. אם אתה מזהה את המשחק, שלח אלינו את שמו. בגליון הבא נסיר עוד 2 חתיכות פאזל. ככל שנסיר חתיכות כך יקטן שווי הפרס...

הכתובת למשלוח: פאזל פרס - ת"ד 28110 ת"א 61280

למעלה מ-300 קוראים זיהו בגליון הקודם את לארה קרופט!

בפרסים זכו: דורון קסמי מחיפה, טימור קלרמן מפתח-תקוה ודודי פריודה מקרית אונו.

מתנות:
משחק מחשב
* חודש חינם

קליק

פריק

משחקי מחשב
משחקי טלויזיה
מדור אינטרנט
אוסף טיפים
חדשות מהעולם
הומרה ומכשירים
קולנוע ובידור

עכשיו מזמינים מנוי

לכבוד פריק - ת״ד 28110 תל-אביב 61280

מצורף בזה 6 תשלומים שווים של -.44 ש״ח עבור מנוי שנתי לפריק.

שם פרטי: .... שם משפחה: .... גיל/כיתה: ....

רחוב: .... מספר: .... ישוב: .... מיקוד: .... טלפון: ....

נאשוא: בעל הכרטיס: .... מסי כרטיס: .... ת״ז: .... חתימה: ....

03-6874267

להזמנות טלפוניות בכרטיסי-אשראי: כל יום עד 17:00, ביום ו׳ עד 12:00 בפקס. 03-5373906